GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO
COORDENADORIA PEDAGÓGICA
DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E DE GESTÃO PEDAGÓGICA
CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Currículo em Ação

ARTE

ENSINO FUNDAMENTAL
ANOS INICIAIS

1º AO 5º ANO
CADERNO DO(A) PROFESSOR(A)

VOLUME
2

*ESCOLA*_____

PROFESSOR(A): _____

ANO LETIVO / TURMA: _____

SÃO PAULO

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

SUMÁRIO

1º Ano 5
3º Bimestre 7
4º Bimestre 38

2º Ano 61
3º Bimestre 63
4º Bimestre 88

3º Ano 113
3º Bimestre 115
4º Bimestre 145

4º Ano 177
3º Bimestre 179
4º Bimestre 205

5º Ano 227
3º Bimestre 229
4º Bimestre 255

Arte

1º ano

3º BIMESTRE

A LINGUAGEM TEATRAL

Enquanto linguagem artística, o teatro pode se valer de variados elementos de significação para comunicar algo aos espectadores, utilizando-se principalmente de 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 signos 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, 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, entre outros, são tratados enquanto elementos que participam da constituição de um discurso cênico, e que, como a palavra, têm algo a dizer. Propõe-se, gradativamente, aos estudantes, a percepção de que a linguagem não é só verbal, trabalhando 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 gêneros teatrais, a construção de personagens etc.), ou um material, ou um tema, ou uma obra de arte será, especificamente, explorado naquele encontro, fazendo com que esse aspecto específico seja o fio condutor entre as 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 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 a 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 sugestões, colaboram para a produção de conhecimentos. A avaliação vai propiciando aos estudantes, aos poucos, 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, isto 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, na qual o consciente seja surpreendido, poderia se deixar atingir pelo instante significativo em que, na relação com o objeto artístico, o olhar nos é retribuído, nos toca o íntimo fazendo 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 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 para as necessidades individuais e 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 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 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. Neste 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. Planalto Federal. 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. Disponível em: **http://gg.gg/mrj4j**. Acesso em: 03 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 par-

te 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.

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

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

Teatro e deficiência: em busca de uma metodologia inclusiva. Disponível em: **http://gg.gg/nfs93**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Deficiência Visual

Todo estudante pode desenvolver habilidades cênicas. Para tanto, é necessário 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, às características pessoais e familiares, que devem ser consideradas durante planejamento das aulas e nas adaptações das atividades.

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, mas 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. 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 é importante e necessário para o desenvolvimento global do estudante.

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/nfvhx**. Acesso em 23 out. 2019.

Arte e Deficiência Intelectual: caminhos, possibilidades e aprendizagem. Vilma S. M. Matera e Zaíra Fátima R. G. Leal. Disponível em: **http://gg.gg/nfviu**. Acesso em: 31 jan. 2020.

AVALIAÇÃO E RECUPERAÇÃO

A avaliação e recuperação propostas, neste material, são diagnósticas, 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 processuais em todos os momentos de prática pedagógica, nos quais podemos incluir diferentes maneiras de acompanhar, avaliar e recuperar as aprendizagens. Nesta 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 dificuldades no desenvolvimento de habilidades e apropriação dos conhecimentos, observação dos processos criativos, relação com os colegas, considerações e suposições inteligentes [2], participação, empenho, respeito pela produção individual, coletiva e colaborativa, autoconfiança, valorização das diferentes expressões artísticas, 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 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 estudantes, pois essa forma de trabalho é ancorada, em sua concepção, pela interação entre as crianças com a mediação do professor. Fonte: **http://gg.gg/p1nzv**. Acesso em: 4 set. 2019.

2 Suposições inteligentes: hipóteses de cada indivíduo, baseadas em seus conhecimentos prévios e 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 europeia. Em outras habilidades, também existem modificadores de verbos. Por exemplo, “experimentar”, “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.

ORGANIZADOR CURRICULAR – TEATRO

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF01AR18) Reconhecer e apreciar histórias dramatizadas e outras formas de manifestação teatral presentes em seu cotidiano (inclusive as veiculadas em diferentes mídias, como TV e internet, e em espaços públicos), cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF01AR21) Exercitar a improvisação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, exercício e ressignificação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; improvisa, faz de conta e ressignifica os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
Habilidade Articuladora		
(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, caracterização e experimentação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação;Caracteriza e experimenta os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidade:
(EF01AR18) Reconhecer e apreciar histórias dramatizadas e outras formas de manifestação teatral presentes em seu cotidiano (inclusive as veiculadas em diferentes mídias, como TV e *internet*, e em espaços públicos), cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

Objetos de Conhecimento: Contextos e práticas

- Histórias dramatizadas
- Formas de manifestações teatral

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 os estudantes deficientes 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.

Professor, para ampliação de seu repertório pessoal, elencamos, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades:

- **Histórias dramatizadas**: Uma história se caracteriza por um conjunto de informações que tem a função de contar algo, que pode ser verdade ou ficção. Para isso, reúne informações e outros elementos encadeados, gerando uma certa lógica com intenções diversas. Qualquer história pode ser dramatizada, ou seja, o texto é transformado para o discurso direto e adequado para ser representado na forma teatral, sendo prática muito comum, dramatizar histórias de livros que foram escritas há muito tempo. Essa prática se chama roteirização.
- **Manifestação teatral**: Existem muitas formas de manifestação teatral, 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).

PARA SABER MAIS:

Dramatização de histórias infantis e a compreensão de leitura por crianças institucionalizadas. Massignani, L. R. M., Oliveira, A. R., Kubo, O. M., & Botomé, S. P. Disponível em: **http://gg.gg/nfsda**. Acesso em: 11 nov. 2019.

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 e faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Quais histórias vocês conhecem? Quem e como contou para vocês?
2. O que vocês entendem por histórias dramatizadas (encenadas)? Quais conhecem?
3. Quais histórias dramatizadas (encenadas) já assistiram na TV, na *internet* ou no teatro?
4. Quais são as diferenças entre as pessoas com quem convivemos e os personagens de uma história dramatizada (encenada)? Como são os lugares onde se passa a história?
5. Já assistiram a uma peça de teatro contada por bonecos? Quais são as diferenças entre uma peça teatral representada por pessoas e uma representada por bonecos?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos e as imagens, antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar sobre o que reconhecem e imaginam ao apreciar personagens e histórias dramatizadas. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de desenhos. Se possível, procure em seu acervo pessoal ou no acervo da escola, livros de histórias infantis que foram dramatizadas para o teatro, cinema ou tv, para ampliar essa apreciação. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

1

2

3

4

1. Ilustração de Chapeuzinho Vermelho. Fonte: Jo Justino/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nfsdv**. Acesso em: 17 abr. 2020. **2.** Ilustração de Alice no País das Maravilhas. Fonte: Azzy_roth/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nfsia**. Acesso em: 17 abr. 2020. **3.** Marionetes - Pinóquio. Fonte: Antranias/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nfsjf**. Acesso em: 17 abr. 2020. **4.** Foto de teatro de dedoches. Fonte: Antranias/ Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nfske**. Acesso em: 17 abr. 2020.

Vídeos:

A Bruxinha que era boa. República Ativa de Teatro. Disponível em: **http://gg.gg/nfslj**. Acesso em: 07 nov. 2019.

O Rei Leão - O Musical. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/nfsmx**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Espetáculo Os Saltimbancos. Odeon Companhia Teatral. Disponível em: **http://gg.gg/nfsnt**. Acesso em: 17 abr. 2020.

Peh Quo Deux. Teatro de bonecos. TV Brasil. Disponível em **http://gg.gg/nfsos. Acesso** em: 17 abr. 2020.

O Velho e a Horta. Teatro de bonecos. TV Brasil. Disponível em **http://gg.gg/uodft**. Acesso em: 17 abr. 2020.

Sugerimos algumas perguntas para nortear a conversa após a apreciação:

1. O que mais chamou a atenção dos estudantes?
2. Perceberam que uma mesma história pode ser contada de formas diferentes? Essas histórias ganham vida quando contadas?

3. Quais são as diferentes formas de se contar uma história?
4. Existem diferentes formas de fazer teatro? Quais?

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade, os estudantes irão vivenciar jogos como forma de reconhecer e apreciar formas de manifestações teatrais, cultivando a percepção, o imaginário e a capacidade de simbolizar teatralmente. Utilize um espaço amplo em sua escola para realizar os jogos.

a. **Jogo dos Nomes**: Organize a turma sentados numa roda. Explique que cada participante, iniciando pelo professor, deve dizer o seu nome (o jogo segue no sentido horário). A mesma ação é repetida, só que agora, cada um dirá o nome do colega que estiver sentado do seu lado esquerdo (ainda no sentido horário). O estudante pode perguntar o nome do colega, não há problema. Outras variações podem ser jogadas, a critério do professor. O mais importante é estabelecer um ambiente descontraído, estabelecendo um clima de bem-estar por estarem jogando juntos, e que o nome de cada um possa ressoar no espaço, como um jogador igualmente importante do grupo.

b. **Jogo "Troque de lugar comigo"**: Organize a turma em pé numa roda. Explique que, para trocar de lugar com outra pessoa da roda, um jogador se dirige ao outro, chamando-o pelo nome. Os dois vão ao centro da roda e seguem para ocupar o lugar em que o outro estava. O professor faz a primeira troca, para demonstrar. Só uma dupla de cada vez pode estar em movimento. Para isso, é necessário estabelecer uma regra que pode ser o sentido horário ou outra qualquer. É preciso esperar que cada dupla se posicione, novamente, na roda, para prosseguir o jogo. O jogo é fácil, porém necessita de silêncio, concentração e atenção dos estudantes.

c. **Jogo "Troca de lugar com características"**: Professor, explique que, nesse jogo, serão explorados muitos detalhes ao mesmo tempo, por exemplo: trocam de lugar os que nasceram no mês de maio; trocam de lugar os que estão com tênis rosa; trocam de lugar os que não gostam de sorvete. O formato do jogo continua o mesmo, mas, agora, um número maior de estudantes troca de lugar, de acordo com as características indicadas por você. Você pode pedir a alguns estudantes que, também, indiquem detalhes.

d. **Jogo: "Explorando o espaço**":

   1. Os jogadores deslocam-se pela sala com o objetivo de manter ocupados os espaços vazios, buscando uma distribuição homogênea pelo ambiente. Ao sinal do professor, todos devem parar onde estão e observar se há espaços vazios, ou se o grupo está bem distribuído pelo espaço. Os estudantes que estiverem mais próximos dos espaços vazios deverão, em câmera lenta, se deslocar e preenchê-lo.
   2. O professor pede aos jogadores que observem, durante o deslocamento, quem está com um detalhe específico de roupa, penteado etc. Aquele que responder primeiro o nome do colega, deve lançar a próxima pergunta a respeito de um detalhe percebido em outro jogador.

e. **Roda de conversa**: Organize a turma, sentados em roda e converse sobre os jogos. Aproveite e realize registros para colaborar com a avaliação. Sugerimos algumas perguntas para essa conversa: O que foi fácil e o que foi difícil no jogo dos nomes? Como vocês se sentiram quando ouviram seus nomes para trocar de lugar? Como foi o jogo de caminhar observando as coisas que

existem na sala? Conseguiram perceber a distribuição das pessoas pelos espaços? Viram algo que não tinham percebido ainda? Observaram algo, nos colegas, que não tinham notado antes? Querem comentar ou perguntar algo?

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade, solicite aos estudantes que prestem bastante atenção na história que será dramatizada e narrada por você. Escolha uma história que os estudantes já conhecem e convide-os a participar, respondendo às perguntas sobre o enredo, que serão feitas por você. Os questionamentos devem propor aos estudantes que imaginem soluções para a narrativa:

a. **O que será que ele disse?** Professor, interrompa a narrativa e pergunta aos estudantes, quais seriam as falas que poderiam ser feitas por determinado personagem, deixando que os jogadores proponham soluções possíveis.

b. **Qual foi a cara que ele fez?** Convide os estudantes a demonstrar a fisionomia de um personagem em uma dada situação da narrativa como, por exemplo: “ao ver que o robô chorava, o menino fez uma cara, uma cara assim tão... qual foi a cara que ele fez?”.

c. **Como alguém faz quando se sente assim?** Convide os estudantes a demonstrar a reação de algum personagem em uma dada situação da narrativa como, por exemplo: “ele ficou com tanto medo que ... O que será que ele fez? Como alguém mostra que está com muito medo?”.

d. **Como é o som desta situação?** Professor, proponha aos estudantes que criem paisagens sonoras, relacionadas com momentos da história como, por exemplo: “o mar estava muito agitado.” Qual é o som do mar quando está agitado? E se o mar ficasse mais agitado ainda, como seria? E se começasse a chover muito forte, como seria o som do temporal e do mar ao mesmo tempo? Como é o som do mar quando está calmo, tranquilo, em um lindo dia de sol?”.

e. **Como será que eles estavam se comportando?** A partir de uma dada situação da história, proponha a alguns estudantes (cinco ou seis) que fiquem no centro da roda para demonstrar como os personagens estavam se comportando, de acordo com a história como, por exemplo: “a cidade estava lotada de gente, andando com a cara fechada, todos muito mal-humorados.” Como é que essas pessoas andavam na rua?

Professor, você pode pensar em outros modos de abordagem das diversas situações da história. A cada resposta sonora ou gestual dos estudantes, observe, destaque, valorize e se divirta junto com eles. Há sempre mais de uma solução a ser observada e comentada para prosseguir a narrativa. É importante que você ao selecionar a história prepare, antecipadamente, roteiros para propor aos estudantes.

Ao final da história teatralizada, proponha uma roda de conversa com os estudantes e relembre alguns pontos. Sugerimos algumas perguntas para essa conversa: Vocês lembram o modo como o medo foi mostrado? Como era mesmo? Todos mostraram da mesma forma? O que foi diferente? Por que era diferente? Você pode selecionar outras perguntas, de acordo com sua necessidade ou realidade. Por último, solicite aos estudantes que façam, em seus cadernos, um desenho da cena que mais lhes chamou atenção durante a atividade.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA III

Para essa atividade, organize uma a visita à sala de leitura ou biblioteca de sua escola. Caso não seja possível, solicite aos estudantes, **antecipadamente**, que tragam um livro paradidático ou selecione e leve para a sala de aula, livros que sejam adequados à faixa etária dos estudantes. Diga aos estudantes que devem analisar os livros, observando as imagens e imaginando como seriam as movimentações dos personagens. Em seguida, convide os estudantes para realizar jogos corporais:

a. **Movimentação corporal**: Explique que os jogadores devem se deslocar pela sala, em diferentes velocidades, conforme sua orientação, procurando ocupar todos os espaços vazios, buscando uma distribuição homogênea do grupo pelo ambiente. Ao seu sinal, todos devem parar onde estão e observar se há vazios entre os jogadores ou se o grupo está bem distribuído pelo espaço.

b. **Mudança de apoios**: Proponha aos estudantes que andem sobre a ponta dos pés, com a borda externa dos pés, com a borda interna dos pés, com os calcanhares etc.

c. **Criando personagens**: Com bastante atenção, para não se chocarem com os colegas, eles devem andar e se movimentar como se fossem: anões, gigantes, bonecos, patinhos, príncipes ou princesas, bruxas ou bruxos, gatos, entre outros personagens.

d. **Improvisando com Objetos**: Divida a turma em grupos de seis integrantes, que vão escolher um livro com uma história infantil. Cada grupo, irá improvisar uma cena e os personagens serão feitos a partir de objetos coletados de uma caixa de "coisas" (**requer preparação prévia da caixa** – coloque nela uma série de objetos do dia a dia como roupas, lenços, retalhos de tecidos, brinquedos, materias escolares, livros, etc.). Após os ensaios, eles irão apresentar a cena para os colegas.

Ao final das atividades propostas, realize uma roda de conversa e analise as atividades. Converse com os estudantes, sentados em roda, sobre o contato com os livros, lançando perguntas que os estimulem a pensar sobre a realização dos jogos: Como foi caminhar no espaço? Conseguiram caminhar de várias formas? Como foi caminhar como um boneco? E como os outros personagens, foi fácil caminhar? Como foi improvisar a cena com os personagens feitos de objetos?

Solicite os estudantes que desenhem o momento mais marcante, divertido e/ou difícil das atividades.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:
(EF01AR21) Exercitar a improvisação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos, e experimentando-se no lugar do outro.

Objeto de Conhecimento: **Processos de Criação**
- Improvisação e Faz de conta

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 os estudantes deficientes 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.

Professor, para ampliação de seu repertório pessoal, elencamos, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades:

- **Faz de conta**: O faz de conta é parte do brincar e do desenvolvimento do estudante. Esse importante elemento colabora para que a criança use a imaginação e a criatividade na criação de histórias, mundos, sistemas, fantasias e regras baseadas em sua vivência.
- **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 a espontaneidade, a imaginação e a adaptabilidade dramática de atores e não atores. Ela pode ser realizada tanto individualmente quanto em equipe.

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 e faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que é uma história de faz de conta? Vocês gostam?
2. Você já brincou de faz de conta? Quando? Onde? Com quem?
3. Como vocês brincam de faz de conta?
4. Existem cenários ou lugares especiais onde a história do faz de conta acontece?
5. Que tipo de coisas vocês utilizam em suas histórias de faz de conta? Roupas, bonecos, objetos, tecidos etc.?

6. Qual é o assunto das suas histórias de faz de conta? Qual é seu tema preferido?
7. Quais personagens aparecem em suas histórias de faz de conta? Como eles são?
8. Vocês sabem o que é improvisar? Já fizeram uma improvisação? Como?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos e as imagens, antes de apresentá-las aos estudantes. Durante a apreciação, reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar sobre o que reconhecem e imaginam, pensando em histórias de faz de conta. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de desenhos. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

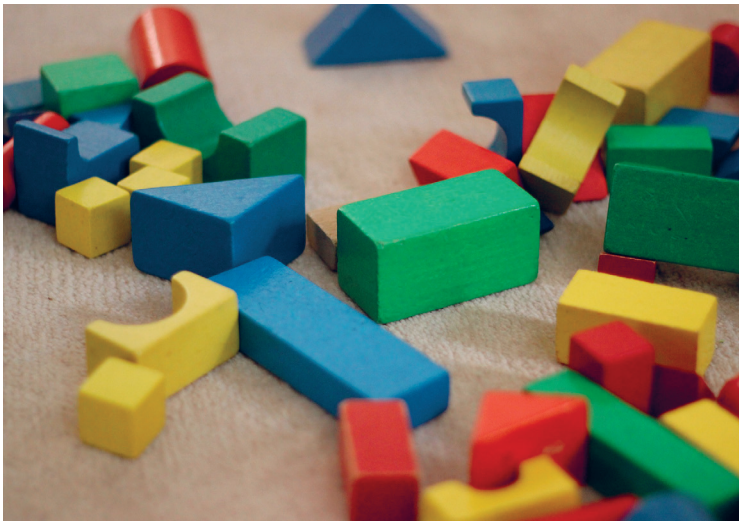
Sugerimos algumas perguntas para nortear a conversa durante a apreciação:

1. Pensando em “faz de conta”, o que as imagens nos fazem pensar?
2. Quais histórias podemos criar a partir dos objetos e temáticas apresentados nas imagens?

1

2

3



4

5

6

7

8

1. Figuras de ação. Fonte: Adina Voicu por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nftu1**. Acesso em: 05 maio 2020.
2. Ilustração de fada. Disponível em: **http://gg.gg/nftuq**. Acesso em: 05 maio 2020.
3. Crianças e bolhas de sabão. Fonte: Michael Gaida/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nftvo**. Acesso em: 05 maio 2020.
4. Blocos de montar. Fonte: Thaliesin/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nftwo**. Acesso em: 05 maio 2020.
5. Bonecas de Pano. Fonte: Nadine Doerle/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nftxm**. Acesso em: 05 maio 2020.
6. Cozinha em miniatura. Fonte: Stux/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nfty0**. Acesso em: 05 maio 2020.
7. Brincadeira com bonecos e blocos. Fonte: Efraimstochter /Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nftzy**. Acesso em: 05 maio 2020.
8. Criança brincando na areia. Fonte: cocoparisienne/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nfu2w**. Acesso em: 05 maio 2020.

Vídeos:

Os 3 Porquinhos. Animação em Stop Motion. Giovani Santetti. Disponível em: **http://gg.gg/nfu3o**. Acesso em: 08 nov. 2019.

A Cigarra e a Formiga – Fábula. Os Amiguinhos. Disponível em: **http://gg.gg/nfu57**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Historinha de Pinóquio. Croon. Disponível em: **http://gg.gg/nfu5t**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Cultura Popular – Show de Mamulengos. Rede Potiguar de Televisão Educativa e Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/nfu6d**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Os Três Porquinhos e os Três Lobinhos. Momento da Criança. Disponível em: **http://gg.gg/nfua9**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Os Três Porquinhos. Gibi Catavento. Disponível em: **http://gg.gg/nfucw**. Acesso em: 08 nov. 2019.

Zôo-ilógico - Teatro de objetos. Cia Truks. Disponível em: **http://gg.gg/nfudw**. Acesso em: 18 nov. 2019.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade, os estudantes experimentarão a improvisação e o faz de conta, utilizando objetos, utensílios de cozinha e brinquedos. **Para isso, solicite, com antecedência, os materiais que serão utilizados.** A proposta é que, a partir do seu convívio com a turma, você organize grupos de trabalho, elabore e apresente temas para que eles realizem improvisações de histórias de faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar dos personagens.

As propostas podem ser divididas em categorias, nas quais os estudantes experimentam e criam histórias de faz de conta com os elementos de cada uma delas:

a) Improvisação e faz de conta com objetos de cozinha.
b) Improvisação e faz de conta com brinquedos.
c) Improvisação e faz de conta com objetos da mochila da escola.
d) Improvisação e faz de conta com lenços e retalhos de tecido.
e) Improvisação e faz de conta com peças de vestuário, fantasias e acessórios.

É importante que você, professor, percorra os grupos fazendo as intervenções necessárias para que os estudantes realizem a atividade com êxito e garanta a participação de todos os membros conforme suas habilidades e possibilidades.

Esteja atento aos estudantes no decorrer das apresentações e reforce a importância do respeito e silêncio da plateia, enquanto cada grupo se apresenta. Ao final da atividade, organize uma roda de conversa e procure saber quais pontos eles consideraram mais interessantes e importantes. Aproveite a fala deles para relacioná-las com o mundo teatral. Como forma de registro, solicite aos estudantes que realizem desenhos destes pontos.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade, os estudantes irão exercitar a improvisação e o “faz de conta” por meio de jogos teatrais. Comece conversando com eles sobre os “faz de conta” criados na atividade anterior e que os elementos utilizados podem ser trazidos para a improvisação. Ao final, realize uma roda de conversa, perguntando como foi o exercício, seus momentos mais difíceis, mais fáceis, engraçados etc. Solicite, também, se possível, que os estudantes realizem registros por meio de desenhos.

Como sugestão, vamos improvisar a partir da ideia de uma floresta. Você pode ampliar as situações de acordo com o desenvolvimento da turma.

a. **Andar pelo espaço**: Como é o ambiente de uma floresta? Como é o chão? Quais coisas existem por lá? A partir das respostas dos estudantes, diga que eles devem andar como se estivessem em uma floresta, desviando de árvores, galhos e outras coisas no chão, pisando na lama, pulando buracos e poças de água, passando por riachos etc.

b. **Imitando animais**: Quais são os animais que vivem em uma floresta? Como eles andam ou se movimentam? A partir das respostas dos estudantes, diga que eles deverão imitar o andar destes animais.

c. **Criação das sonoridades da floresta**: Quais são os sons que existem na floresta? A partir das respostas dos estudantes, diga a eles que deverão imitar os sons como, por exemplo, os pássaros, outros animais, o vento nas folhagens etc. Cada estudante pode apresentar um som diferente.

d. **Os moradores da floresta**: Quem são as pessoas que moram na floresta? Como elas são? Como elas andam e se movimentam? A partir das respostas dos estudantes, diga a eles que deverão experimentar o andar, a voz e o comportamento desses habitantes. Os nomes de tribos indígenas brasileiras e seres mágicos das lendas podem ser trazidos também para essa improvisação: Guaranis, Saci, Iara, Tupã etc.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA III

Para a atividade, retome a temática do faz de conta e informe à turma que eles criarão uma história coletiva. Você pode iniciar com algumas perguntas simples, como as indicadas a seguir, e as respostas podem ser anotadas na lousa em forma de desenhos ou escritas em letra bastão. A história deve ter começo, meio e fim bem definidos. É importante que você faça o registro da história coletiva para não perder nenhum detalhe.

1. Qual será o tema e o nome da história?
2. Onde a história acontece? Como são os cenários?
3. Quem são os personagens? Como eles são?
4. Como a história começa?
5. Como termina a história?

A partir da fala dos estudantes, o “meio” da história vai ganhando forma. Finalizada a construção da história do faz de conta, realize a leitura com os estudantes e observe suas reações conforme a leitura vai acontecendo. Ao final, questione os estudantes sobre o processo realizado e se são necessários ajustes. Solicite aos estudantes que façam um desenho da história após sua leitura final.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidade:
(EF01AR21) Exercitar a improvisação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro.

Objeto de Conhecimento: **Processos de Criação**

- Improvisação e Faz de conta

Habilidade Articuladora:
(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Objeto de Conhecimento: **Matrizes estéticas e Culturais**

- Brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem, estão previstas seis 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 os estudantes deficientes 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 pessoal, elencamos, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades:

- **Boneca *Abayomi***: boneca afro-brasileira feita à mão com pedaços de tecidos cortados e amarrados entre si, sem costuras ou colagens em sua confecção. Seu nome tem origem no idioma africano Yorubá, que significa o "**encontro com o que é precioso**" (*abay*: encontro e *omi*: precioso).
- **Ciranda**: A ciranda é uma dança de roda da qual todos podem dançar e participar. Na nossa cultura, ela está presente na cultura indígena e, também, tem influência espanhola e portuguesa. Seu nome deriva de um instrumento chamado *zaranda*, que é tocado na execução dessa dança.
- **Pipas**: Trata-se de um brinquedo feito de papel ou plástico com varetas e linha, que voa impulsionado pelo vento. Inventada na China, há mais de dois mil anos, elas ainda fazem parte da vida de crianças, adolescentes e adultos no mundo todo.
- **Toré**: É um ritual com forte significado para algumas tribos indígenas do norte e nordeste do Brasil. Ele envolve uma dança circular organizada em fila e pares, acompanhada por cantos (toadas) e maracas que marcam as passadas. O toante (índio que vai à frente da fila) canta e segue à frente da fila. Este é um dos grandes símbolos de resistência dos nossos povos indígenas.

PARA SABER MAIS:

Toré. Secretaria de Cultura de Alagoas. Disponível em: **https://bit.ly/3zUqtof**. Acesso em: 26 jun 2021

Inserir: **Bonecas *Abayomi***. Portal Conexão Lusófona. Disponível em: **https://bit.ly/3JXofcj**. Acesso em: 18 abr. 2022 .

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 e faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem em seus cadernos as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Quais são as brincadeiras que você conhece? Qual a origem delas? De onde elas vêm? Com quem aprenderam essas brincadeiras?
2. Vocês já construíram brinquedos? Quais?
3. Vocês já brincaram com brinquedos feitos por alguém e não industrializados? Quais?
4. Quais danças vocês conhecem? Como elas são dançadas? Com quem aprenderam? Sabem a origem delas?
5. Vocês conhecem a história da sua família? De onde ela vem? Seus parentes são nascidos em sua cidade ou vieram de outro lugar?
6. Existe alguém na sua família que é africano, indígena ou descendente? Quem?
7. Existe alguém na sua família que nasceu em outro país ou é descendente de pessoas que nasceram em outros países? Quem?
8. Quais brincadeiras, danças, jogos, brinquedos ou histórias de outra cultura, vocês conhecem?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos e as imagens, antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar sobre o que reconhecem sobre linguagens artísticas (artes visuais, dança, música e teatro), brinquedos, brincadeiras, jogos, danças e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de desenhos. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

1

2

3

4

5

6

1. Bonequinhas de pano. Fonte: Ajale/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nfuge**. Acesso em: 06 maio 2020. **2.** Pipa. Fonte: AElliot/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nfuhb**. Acesso em: 06 maio 2020. **3.** Brincadeira de roda. Fonte: Mufidpwt/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nfuhx**. Acesso em: 06 maio 2020. **4.** Crianças brincando com pneus. Fonte: Dennies025/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nfuj2**. Acesso em: 16 maio 2020. **5.** Bonecas de pano ABAYOMI. Semana Afro da EE Pedro de Moris Victos - 2017. Fonte: Flickr Governo do Estado de São Paulo. Disponível em: **http://gg.gg/nfuju**. Acesso em: 20 maio 2020. 6. Brincadeira Amarelinha. Fonte: Merio/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nfumi**. Acesso em: 06 maio 2020.

Vídeos:

Tutorial: Como fazer pipa para criança. Disponível em: **http://gg.gg/nfuqs**. Acesso em: 13 nov. 2019.

Ciranda Cirandinha – Quintal da Cultura. Disponível em: **http://gg.gg/nfur9**. Acesso em: 13 nov. 2019.

Alecrim Dourado – Villa das Crianças – Heitor Villa-Lobos. Disponível em: **http://gg.gg/nfuqa**. Acesso em: 13 nov. 2019.

Borboletinha - Quintal da Cultura. Disponível em: **http://gg.gg/nfusg**. Acesso em: 13 nov. 2019.

Toré Infantil – Indígenas Kaimbé. Povo Kaimbé. Disponível em: **http://gg.gg/nfusx**. Acesso em: 21 nov. 2019.

Após apresentar as imagens e vídeos, você pode fazer algumas perguntas:

1. Quais brincadeiras já conheciam? De qual gostam mais?
2. Quais jogos já conheciam? De qual gostam mais?
3. Quais danças já conheciam? De qual gostam mais?
4. Quais cantigas de roda já conheciam? De qual gostam mais?
5. Quais outras versões dessas brincadeiras, danças, canções e jogos conhecem?

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade, a proposta é produzir uma boneca *Abayomi*. Solicite, com **antecedência**, aos estudantes ou à escola, os materiais necessários: um retângulo de tecido de cor preta, medindo 24 x 12 cm; um retângulo de tecido de cor preta, medindo 24 x 0,5 cm; um retângulo de tecido colorido ou estampado, medindo 14 x 8 cm; duas tiras de tecido colorido ou estampado de 20 cm x 2 cm ou dois pedaços de fita de tecido e uma tesoura sem ponta. Se necessário, apresente o vídeo para que os estudantes percebam como é o processo de confecção da boneca, antes de iniciar a atividade.

Vídeo:

Como fazer Boneca Abayomi. Clique Criativo. Disponível em: **http://gg.gg/nfutr**. Acesso em: 13 nov. 2019.

Diga aos estudantes que tudo deve ser feito com calma. Eles devem seguir o passo a passo da construção da boneca acompanhando você, por isso, explique e mostre como fazer. Incentive-os e auxilie-os, se necessário.

Modo de fazer:

1. Pegue o tecido preto com 24 x 12 cm e dê um nó numa das pontas, deixando sobrar um pedaço pequeno de tecido para cima do nó, para fazer a cabeça e o cabelo da boneca.

2. Dobre ao meio o tecido que sobrou, no sentido do comprimento, corte e divida-o em duas partes iguais, parando dois dedos antes da cabeça. Essas duas partes serão as pernas da boneca. Dê um nó, bem próximo da ponta de cada parte e forme os pés.

3. Pegue o tecido preto com 24 x 0,5 cm e dobre-o ao meio, no sentido do comprimento; amarre-o, duas vezes. Amarre-o meio centímetro abaixo da cabeça da boneca para formar os dois braços. ATENÇÃO! Deixe sobrar a mesma quantidade de tecido para ambos os lados, para que eles tenham a mesma medida. Na ponta de cada braço será dado um nó, formando as mãos da boneca. O corpo da boneca está pronto.

4. Pegue o tecido estampado com 14 x 8 cm e dobre-o em quatro partes (unindo as pontas como uma folha de sulfite) fazendo um pequeno corte na ponta mais grossa (a que tem mais tecido, onde seria o meio do tecido aberto). Abra o tecido, que agora é um vestido, colocando-o na boneca. Amarre uma das tiras com 20 x 2 cm na cintura da boneca para prender o vestido e enrole a outra tira na cabeça da boneca, fazendo um turbante. A boneca está pronta.

Ao final, promova uma exposição, momentos para brincar e, se os estudantes desejarem, um momento de troca. Realize uma roda e converse sobre a atividade.

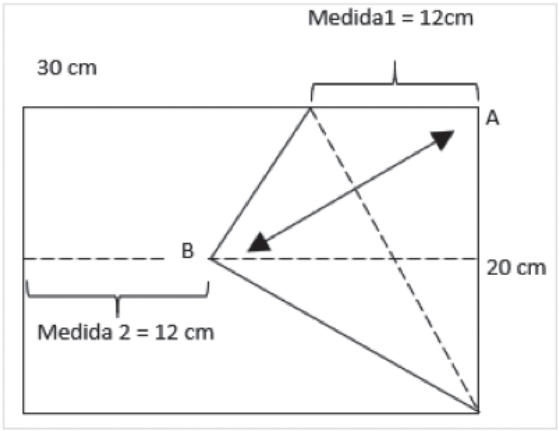
ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade, os estudantes confeccionarão uma espécie de pipa, chamada Capucheta. Para isso, **prepare os seguintes materiais:** folhas de papel (na medida 30x x20 cm), tesoura, fita adesiva e linha comum.

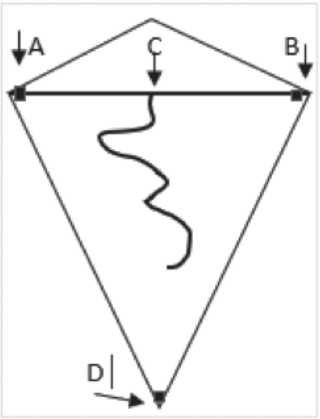
Converse com os estudantes sobre os perigos que envolvem soltar pipas na rua, em lajes e áreas próximas aos fios da rede elétrica. Diga que os locais mais adequados para realizar essa brincadeira, são os espaços abertos. Para experimentar as capuchetas, leve-os até a quadra.

Observe as imagens a seguir. Elas estão baseadas em uma folha de papel com as medidas de 30 x 20 cm e servirão para ilustrar o passo a passo.

1



2



1 e 2. **Esquema de montagem de uma pipa "Capucheta"** elaborado por Carlos Povinha, especialmente para este material.

Modo de Fazer:
Diga aos estudantes que eles devem ficar atentos às instruções.

1. Com a folha na posição horizontal, dobre-a ao meio, fazendo um vinco;
2. Desdobre a folha e marque a "medida 1" (12 cm), a partir do ponto A;
3. Marque a "medida 2" (12cm), a partir do vinco central da folha;
4. Dobre a folha, unindo o ponto A ao ponto B;
5. Corte o papel com a folha dobrada (pontos A e B unidos);
6. Desdobre o papel para obter um recorte no formato da imagem 2;
7. Coloque fita adesiva, nos pontos A, B e D (imagem 2) para reforçar o papel;
8. Faça um pequeno furo, no centro das fitas adesivas, e amarre uma linha em cada uma delas, sem amassar o papel;
9. Junte as linhas dos pontos A e B e amarre, formando o ponto C (estirante);
10. Corte tiras finas de papel e amarre-as na linha que está presa no ponto D, com espaço de três dedos entre uma e outra, para fazer a rabiola. A capucheta está pronta!

Professor, proporcione um tempo, após a confecção da capucheta, para os estudantes brincarem. Ao final, realize uma roda de conversa sobre como foi produzir a capucheta. Anote as considerações dos estudantes para a avaliação. Você, também, pode solicitar um registro dessa atividade por meio de um desenho.

PARA SABER MAIS:

Pipa Ratinho ou Capucheta. Disponível em: **http://gg.gg/nfuur**. Acesso em: 13 nov. 2019.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA III

Professor, a atividade será dividida em três momentos, nos quais os estudantes irão cantar e dançar cirandas de roda e uma dança inspirada na Toré. Forme um grande círculo com os estudantes e apresente a história da ciranda e sua importância dentro das comunidades indígenas e rurais do nosso país. Os momentos são os seguintes:

a. **Ciranda com um círculo só**: Forme uma grande roda e explique que todos deverão permanecer de mãos dadas enquanto andam (para a direita), seguindo o ritmo da música. Você pode cantar ou utilizar gravações.
b. **Ciranda com duas rodas**: Divida a turma em dois grupos, organizando uma roda dentro da outra. Nesse tipo de ciranda, você pode orientar que as rodas girem em direções opostas. Escolha uma cantiga de roda que todos conheçam e comece a ciranda.
c. **Dança indígena Toré**: Apresente o vídeo da Dança indígena Toré. Em seguida, organize a turma e realize uma dança de roda inspirada nos passos do Toré. Marque o ritmo dos passos com palmas.

Vídeo:

Toré das crianças da Aldeia São Francisco – PNR Caravanas 3, Programa 8. Disponível em: **http://gg.gg/nfuv7**. Acesso em: 12 nov. 2019

Ao final de cada momento, procure realizar uma roda de conversa, retomando o que foi trabalhado e analise as experiências com os estudantes. Você pode solicitar registros por meio de desenhos, para cada momento vivido.

ATIVIDADE 6 - AÇÃO EXPRESSIVA IV

Professor, nesta atividade, você vai apresentar a lenda indígena da mandioca aos estudantes, que irão realizar um cartaz baseado nela. Essa proposta será dividida em momentos, conforme segue:

a. **Apresentação da lenda da mandioca**: A lenda da mandioca faz partes das lendas indígenas do folclore brasileiro e conta com diferentes versões, de acordo com a região ou a tribo. A seguir, apresentamos a versão elaborada especialmente para esse material, por Kazuo Nagasse – PCNP da DER de Jales:

Lenda da Mandioca

Em uma tribo indígena vivia Mani, uma linda indiazinha, muito alegre e brincalhona, simpática e atenciosa com todos. Mani era muito querida em sua tribo e era neta do Cacique. Quando Mani nasceu todos ficaram muito felizes.
O tempo passou e Mani foi crescendo até que, um dia, ficou muito doente. O Cacique e a mãe de Mani chamaram o Pajé da tribo, que fez todo o possível para cuidar da saúde da menina, mas nada adiantou e ela faleceu, deixando toda a tribo muito triste. O Cacique, então, mandou enterrar Mani dentro de sua oca. As lágrimas de todos da tribo umedeceram tanto o lugar onde ela estava

enterrada que, com o passar do tempo, começou a brotar uma planta desconhecida, que era cuidada pela mãe de Mani.
Com o passar do tempo, a terra em volta da planta rachou, mostrando suas raízes, que eram fortes, grossas, de cor marrom por fora e brancas por dentro. A tribo se reuniu e deu o nome de Manioca para a planta, que passou a alimentar a tribo, trazendo alegria e conforto a todos. Com o passar do tempo, seu nome mudou para mandioca.

b. **Criação de personagens**: Neste momento, os estudantes vão criar os personagens e os elementos da lenda da mandioca por meio de desenhos e cartazes. **Para isso, solicite os materiais com antecedência.** Divida a turma em grupos de acordo com quantidade de personagens e elementos presentes na lenda. Cada grupo vai criar e pintar um ou mais personagens ou elementos na folha de sulfite. Terminada a criação, os estudantes recortam e colam as figuras numa cartolina.

c. **Criação de cenário de fundo**: Um grupo de estudantes deverá criar um painel para servir de fundo para a colocação dos cartazes. **Solicite os materiais com antecedência.** Converse com eles sobre os temas que serão desenhados no painel de uso coletivo e determine um espaço na sala de aula, para colocar o painel.

d. **Montagem do grande painel**: Organize um momento para que todos possam mostrar suas produções e escolher os locais onde as colocarão. A montagem é colaborativa e todos devem ter a oportunidade de participar.

e. **Roda de conversa**: Ao final de cada momento, procure realizar uma roda de conversa, retomando o que foi trabalhado e percebendo como foi a experiência para os estudantes, como se sentiram criando personagens, cenários, elementos de cena, participando de uma improvisação e do faz de conta. Você, também, pode solicitar um registro por meio de desenhos.

4º BIMESTRE

A 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, 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, interferem e ampliam nossa sensibilidade enquanto percebemos e conhecemos a nós mesmos, o outro e o 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" (BRASIL, 1998).

Considerando que, nesta etapa da educação básica, este 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 preciso haver 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, esclarecimento 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 da criança.

É fundamental, sempre que possível, buscar outros espaços de aprendizagem, sair da sala de aula, da escola, utilizar corredores, escadarias, pátios, teto, janelas, jardins; organizar e 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.

EDUCAÇÃO INCLUSIVA – ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Professor, a seguir, oferecemos informações a respeito de como você pode atuar nas aulas para os estudantes com deficiência. É importante inclui-los nas atividades, deixando-os seguros de que sua participação será benéfica e de que seus espaços e tempos serão respeitados.

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 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. (Tese de Mestrado). IA/UNESP. Disponível em: **http://gg.gg/myums**. 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, ao grau de acuidade visual, à idade de incidência da perda visual, ás experiências educacionais vivenciadas, ás 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 Ap. Baldoino. UFMG. Disponível em: **http://gg.gg/nfv9v**. Acesso em: 31 jan.2020.

Deficiência Intelectual

O Componente Curricular Arte, através de 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/nfvhx**. Acesso em 23 out. 2019.

Arte e Deficiência Intelectual: caminhos, possibilidades e aprendizagem. Vilma S. M. Matera e Zaíra Fátima R. G. Leal. Disponível em: **http://gg.gg/nfviu**. Acesso em: 31 jan. 2020.

ORGANIZADOR CURRICULAR – ARTES VISUAIS

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF01AR01) Identificar e apreciar desenho, pintura, modelagem e colagem como modalidades das artes visuais, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa e identificação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; pesquisa e identifica os objetos de conhecimento considerando seus modificadores.
(EF01AR04) Experimentar desenho, pintura, modelagem e colagem por meio de técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos.	Organizar e realizar 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.
Habilidade Articuladora		
(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e exploração dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; explora os objetos de conhecimento e seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidade:
(EF01AR01) Identificar e apreciar desenho, pintura, modelagem e colagem como modalidades das artes visuais, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Objetos de Conhecimento: Contextos e práticas

- desenho
- pintura
- modelagem
- colagem

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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimentodo 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, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **Desenho**: Modalidade das artes visuais que tem no traço seu elemento básico, como forma singular de comunicar uma ideia, um pensamento, uma emoção. O desenho se apresenta como possibilidade de conhecimento artístico e estético desde seu significado mágico para o homem das cavernas até os desenhos em grandes formatos e as linguagens híbridas contemporâneas, abarcando, ainda, produções ilustrativas, formas construtivas e técnicas da arquitetura e do design, com enfoque artístico, científico, lúdico, industrial, arquitetônico, publicitário, digital etc.
- **Pintura**: Artisticamente, a pintura tem, na cor, seu elemento mais simbólico. A pintura como modalidade das artes visuais implica conhecimento, intenção e processos criativos na utilização de técnicas, materiais, matérias, ferramentas, suportes, tecnologias digitais etc.
- **Colagem**: Modalidade das artes visuais que se caracteriza pela combinação, acumulação, união, fusão, anexação, conjunção, incorporação, integração, acúmulo ou agregação de elementos de qualquer natureza plástica, de forma homogênea ou heterogênea, com a intenção de organizar uma composição visual, que também pode ser digital.
- **Modelagem**: A modelagem implica na manipulação de materiais maleáveis com a intenção de obter objetos tridimensionais. Artisticamente, trata-se de uma das mais antigas modalidades das artes visuais e que somente produz resultados tridimensionais.

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 e faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Vocês gostam de desenhar? Pintar? Modelar? Recortar e colar?
2. Quando e onde vocês desenham e/ou pintam? Quais materiais utilizam?
3. O que fazem com seus trabalhos, quando estão prontos?
4. Conhecem alguém ou algum artista que faz desenhos e/ou pinturas?
5. Já viram algum artista desenhando e/ou pintando, ou alguma obra de arte feita com desenhos e/ou pintura? Onde? Quem era? Qual era a obra?
6. O que é modelagem?
7. O que é colagem?
8. Quando e onde fazem modelam ou colagem? Quais materiais utilizam?
9. Conhecem alguém ou algum artista que faz desenhos ou colagens?
10. Já viram algum artista modelando ou fazendo uma colagem, ou alguma obra de arte feita com modelagem ou colagem? Onde? Quem era? Qual era a obra?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Apresente as imagens de desenho, pintura, modelagem e colagem, explicando que o ser humano sempre utilizou esses meios para comunicar o que vê, pensa, imagina, sente e percebe. Se possível, providencie imagens de obras com qualidade e tamanho razoável, ou utilize um projetor, para que todos consigam visualizar e apreciar. Disponibilizamos, a seguir, um exemplo de cada modalidade:

1

1. **Abelha voando**. Desenho de yabayee/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/mvxqh**. Acesso em: 05 nov. 2019.

2

2. **Pintura com formas**. Clker-Free-Vector-Images/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/mvxrc**. Acesso em: 05 nov. 2019.

3

3. **Árvore feita de massa de modelar**. Esther Merbt/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/mvxsj**. Acesso em: 06 nov. 2019.

4

4. **Colagem**. Imagem de Alan Levine para Pxhere. Disponível em: **http://gg.gg/mx7hi**. Acesso em: 04 nov. 2020.

Professor, enquanto mostra cada desenho, pergunte aos estudantes:

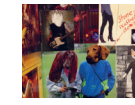
1. O que vocês veem neste desenho? Quais materiais o artista utilizou?
2. Conseguimos saber o que o desenhista quis mostrar?
3. Quais são as cores? Poderiam ser outras cores? Quais?
4. O que vocês veem nesta pintura? Quais materiais o artista utilizou?
5. Conseguimos saber o que o desenhista quis mostrar?
6. Quais são as cores? Poderiam ser outras cores? Quais?
7. O que vocês veem nesta modelagem? Quais materiais o artista utilizou?
8. Conseguimos saber o que o desenhista quis mostrar?
9. Quais são as cores? Poderiam ser outras cores? Quais?
10. O que vocês veem nesta colagem? Quais materiais o artista utilizou?
11. Conseguimos saber o que o desenhista quis mostrar?
12. Quais são as cores? Poderiam ser outras cores? Quais?
13. Vocês já viram desenhos, pinturas, modelagens e colagens parecidas? Onde?

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, esta atividade **requer preparação prévia**. Prepare envelopes contendo algumas imagens de cada uma das modalidades artísticas já estudadas — desenho, pintura, modelagem e colagem — e quatro painéis ou cartolinas, nos quais as imagem deverão ser colocadas com fita adesiva. Nesta atividade, você irá verificar se os estudantes conseguem identificar cada uma das modalidades por meio de um jogo. Entregue um envelope para cada grupo com 5 ou 6 estudantes. Faça combinados sobre colaboração e respeito para o desenvolvimento da atividade. Veja os exemplos a seguir:

MODELAGEM

COLAGEM



DESENHO

PINTURA

Coloque os painéis na parede, reforce os combinados e peça que, depois de analisar as imagens, colem cada uma delas. Ao final da atividade, aproxime-se dos painéis e faça uma análise dos resultados. É importante conversar e pontuar, sem expor nenhum estudante, caso alguém tenha se confundido. Para tanto, sugerimos que você retire a respectiva imagem, pergunte para a turma em qual painel ela se encaixa e a coloque lá.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:
(EF01AR04) Experimentar desenho, pintura, modelagem e colagem por meio de técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos.

Objetos de conhecimento: Materialidade

- Desenho, pintura, modelagem e colagem

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas catorze 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 os estudantes deficientes 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, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **Técnicas convencionais**: São aquelas, tradicionalmente utilizadas, nas quais se utiliza materiais e instrumentos comuns. Por exemplo: desenho de imaginação, de memória, de observação, ilustração; pintura com dedo, com pincel, com lápis de cor, com giz de cera; recorte e colagem de papeis; modelagem de argila.
- **Técnicas não convencionais**: São aquelas, pouco ou raramente utilizadas, que permitem experimentação e podem utilizar materiais e instrumentos comuns ou pouco comuns. Por exemplo: pintura de observação pelo espelho
- **Uso sustentável de materiais e instrumentos**: Requer a noção de que os recursos são limitados e, por isso, devem ser usados de forma adequada e consciente.

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 e faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que vocês entendem por técnica? Conhecem alguma?
2. Quais técnicas vocês acreditam que existem na arte? Conhecem alguma?
3. Qual é a técnica que vocês usam para desenhar? E pintar? E modelar? E para fazer uma colagem?
4. O que vocês usam (materiais) para desenhar, pintar, modelar e para fazer uma colagem?
5. Quando desenham, pintam, modelam e fazem colagens, vocês usam os materiais com cuidado ou de qualquer jeito?
6. Sabem o que é uso consciente?

É importante que todos possam falar e que você considere cada resposta. Faça um fechamento do assunto e esclareça quaisquer dúvidas ou pontos mais complexos.

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO I

Para realizar esta apreciação, sugerimos que você reúna materiais e instrumentos artísticos que são ou podem ser utilizados na elaboração de desenhos, pinturas, modelagem e colagem, e os apresente aos estudantes (lápis comum, lápis de cor, giz de cera, papéis, borracha, tintas, pincéis, espátulas, esponjas, palitos, argila, massa de modelar, areia, enfim, tudo o que você quiser e puder).

É importante que você faça, previamente, uma curadoria de imagens que demonstrem pessoas e obras que representem as modalidades e, pelo menos, uma técnica convencional e não convencional de cada uma. A seguir, indicamos alguns vídeos.

Vídeos:

Pintura de quadro em 3 minutos – Artista de rua. Disponível em: **http://gg.gg/mvxxx**. Acesso em: 13 maio 2020.

Alexa Meade – Transforma pessoas em ilusão bidimensional. *Wonder World.* Disponível em: **http://gg.gg/mwfkv**. Acesso em: 13 maio 2020. (Vídeo em inglês – Recomendamos encerrar em 2min 59s)

Grafite no celofane e mundos fantásticos feitos de massa de modelar. Camarote 21 – DW Brasil. Disponível em: **http://gg.gg/mwfsj**. Acesso em: 13 maio 2020. (Recomendamos encerrar em 8min 36s)

Colagem manual. Arroba Brisa Colagem. Disponível em: **http://gg.gg/mx7kt.Acesso** em: 13 maio 2020.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, para esta atividade, selecione livros de arte com imagens do acervo da escola e organize os estudantes em grupos. Distribua um exemplar para cada grupo e oriente-os a observar as imagens. Converse com eles sobre a presença das imagens em diferentes épocas, povos e países, enquanto eles folheiam os livros à vontade. Continuando, dê-lhes a seguinte tarefa: cada grupo deverá escolher uma imagem que gostariam de colocar em uma parede de suas casas. O grupo precisa conversar e pensar sobre a escolha, por exemplo: a imagem principal (tema/assunto), as cores, o que sentem ao ver a imagem, o que imaginam sobre como seria poder ver aquela obra todos os dias etc. Combine com eles um tempo para isso; ao final, cada grupo deve mostrar a imagem escolhida para a classe e contar por que a escolheu. É importante que você percorra os grupos e medeie as conversas, mas sem interferir nas escolhas.

Finalize a aula com uma roda de conversa, retomando a atividade. Estimule-os a falar sobre o livro e as imagens que escolheram, especialmente sobre como escolheram uma obra entre tantas. Diga a eles que desenhos e pinturas podem transmitir ideias, despertar sentimentos, emoções e

outras imagens em nossos pensamentos, que toda imagem tem um autor - ou vários - e que a maioria delas traz a assinatura de quem as fez, mas algumas, não.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, selecione e apresente, para os estudantes, uma obra de cada modalidade (desenho, pintura, modelagem e colagem). Certamente você ou a escola possuem reproduções que podem ser utilizadas para isso.

Organize-os sentados em círculo e explique-lhes que você quer que conheçam obras que você aprecia muito. Convide-os para, silenciosamente, observarem as imagens por alguns minutos, prestando atenção aos detalhes. Peça que observem cores, formas, luzes, sombras, tamanhos, o que está mais longe, o que está mais perto etc.

Em seguida, incentive-os a falar sobre suas impressões e opiniões sobre as obras. Pode ser que alguns não gostem ou tenham impressões negativas sobre elas. Por exemplo, quando um grupo disser o que determinada imagem significa para eles, pergunte-lhe se é por causa das cores, do tamanho de determinada figura, das formas, enfim, explore ao máximo suas percepções. Comente cada leitura, mas sem avaliar. Esclareça que a leitura de cada imagem muda de pessoa para pessoa, portanto, nem sempre o que é dito por uns coincide com a fala de outros.

Depois disso, conte a eles quem produziu cada obra, onde e quando viveram, que materiais e instrumentos utilizaram. Se for possível, faça alguma relação com algum acontecimento da época, sem entrar em detalhes, apenas reforçando o período histórico. Em seguida, conte a eles por que gosta dessas obras.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA III - DESENHO DE IMAGINAÇÃO

Professor, distribua a cada estudante uma folha de papel e um lápis, se possível, diferente do sulfite padrão e do lápis grafite preto. Diga-lhes que, agora, os autores das imagens serão eles. Peça-lhes que façam um desenho com seu tema (assunto) preferido, pois já viram obras de diferentes autores, mas ainda não conhecem o trabalho de seus colegas e nem mostraram o seu a eles. Explique-lhes que esse desenho não será colorido, pois as cores serão aplicadas em outro momento. Lembre-os de que artistas assinam as suas obras e que também eles deverão colocar seu nome em suas produções. Este trabalho é de imaginação e individual. Acompanhe a produção só para garantir que não pintem o desenho.

Circule pela sala, estimulando os estudantes e, ao término dos trabalhos, exponha-os, de preferência em uma das paredes da sala. Solicite aos estudantes que se levantem para contemplar os resultados. Estimule um início de leitura com perguntas e registre, em seu caderno, as respostas, impressões e opiniões.

1. O que mais aparece nos desenhos? (Paisagens, pessoas, animais, árvores, carro, flores, monstros, super-heróis, formas).
2. Todo mundo desenha igual ou os desenhos são muito diferentes?
3. Como as imagens foram feitas? Peça que relatem como as fizeram.
4. Parecem com algo ou algum lugar conhecido? O quê? Qual?
5. Onde está a maior forma? E a menor?
6. Como reconhece o seu trabalho no meio de tantos outros?
7. Como reconhecem os dos colegas?

Incentive todos a falar, a manifestar as suas opiniões. Não se esqueça de reforçar que cada um tem seu modo de desenhar e, por isso, reconhecem as suas produções no meio de tantas outras.

ATIVIDADE 6 - AÇÃO EXPRESSIVA IV - DESENHO DE MEMÓRIA

Professor, converse com a turma e pergunte quais são os objetos e/ou lugares que fazem parte da vida de cada um deles e faça uma lista numa folha. Diga aos estudantes que você vai dizer os nomes de alguns objetos e/ou lugares; eles deverão usar a memória para desenhar. Distribua as folhas de sulfite ou os cadernos de desenho. A quantidade de objetos e/ou lugares e divisão da folha fica ao seu critério.

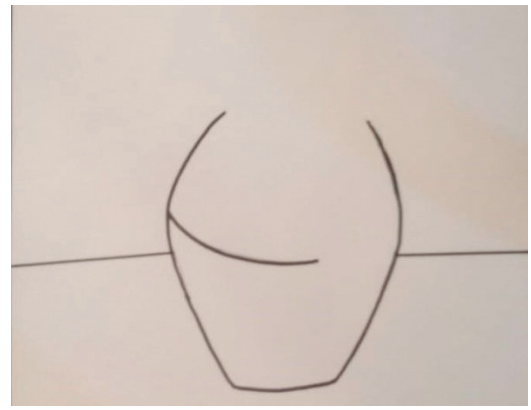
Por exemplo: escova de dentes, celular, casa da vó, TV, cômodo da casa, jardim, fruta, bicicleta etc.

ATIVIDADE 7 – APRECIAÇÃO II

Professor, para esta atividade, utilizaremos a obra "Vaso com Quinze Girassóis", de Vincent Van Gogh. Mostre-a aos estudantes e converse com eles, explorando suas percepções sobre cores, formas, disposição e tamanho das flores, folhas etc. existentes na obra.

"Vaso com Quinze Girassóis". Vincent Van Gogh. Óleo sobre tela. 1888.
Fonte: johnnyjohnson20430 por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/uszdn**. Acesso em 06 maio 2021.

Para o desenvolvimento das próximas ações expressivas desta Situação de Aprendizagem, serão necessárias cinco cópias do modelo a seguir para cada estudante (eles utilizarão uma para cada atividade). Caso não seja possível providenciar as cópias, cada estudante deverá desenhar seu próprio vaso, posicionando-o conforme o modelo.



Vaso inacabado. Cláudia Neves Rocha. Caneta hidrocor sobre papel. 2019. Elaborado especialmente para esse material.

O estudante utilizará uma técnica diferente de pintura para cada modelo. Solicite, aos estudantes ou a escola, com **antecedência**, os materiais que serão utilizados no decorrer das próximas ações expressivas: tintas guache de cores variadas, pincéis, canudo do rolo de papel higiênico, tesoura, panos, água, pratinhos ou bandejas descartáveis, giz de cera, lápis comum, lápis de cor e esponjas. Diga aos estudantes que, para cada folha, eles deverão pintar flores para completar o vaso, porém utilizarão três técnicas diferentes.

Após a finalização de cada ação expressiva, recolha os trabalhos dos estudantes e guarde-os para que, ao final de todas as técnicas, possam ser expostos, observados, analisados e comparados.

ATIVIDADE 8 - AÇÃO EXPRESSIVA V - PINTURA COM TINTA GUACHE E PINCEL CONVENCIONAL

Professor, entregue a folha com o modelo (vaso inacabado), as tintas e os pincéis aos estudantes e oriente-os a criar flores, folhas e/ou outros elementos em seus vasos, utilizando cores, formas e elementos na quantidade que desejarem. Lembre-se de orientá-los sobre a limpeza e secagem dos pincéis a cada mudança de cor.

1

2

1 e 2. **Pintura com pincel convencional.** Fotografia digital. Cláudia Neves Rocha. 2019. Elaborados especialmente para esse material.

ATIVIDADE 9 - AÇÃO EXPRESSIVA VI - PINTURA COM TINTA GUACHE E ROLO DE PAPEL HIGIÊNICO

Professor, nesta atividade os estudantes utilizarão materiais não convencionais, o canudo do rolo de papel higiênico, tinta guache, tesoura, pratinho ou bandeja descartável.

Peça a eles que cortem uma das pontas do rolo de papel higiênico na forma de pétalas de uma flor. Coloquem tinta nos pratinhos e molhem o canudo nessa tinta para carimbar a folha modelo, criando, assim, suas flores. Para as folhas, basta apertar a outra ponta do rolo, molhar na tinta e carimbar. Há um exemplo na imagem a seguir.

1

2

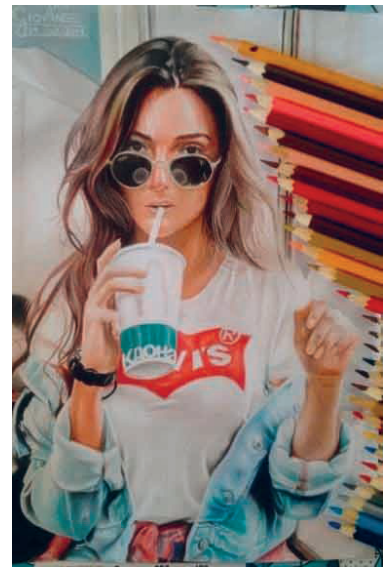
1 e 2. **Pintura com rolinho de papel.** Fotografia digital. Cláudia Neves Rocha. 2019. Elaboradas especialmente para esse material.

ATIVIDADE 10 - AÇÃO EXPRESSIVA VII - PINTURA COM TINTA GUACHE E ESPONJA

Professor, nesta atividade, os estudantes utilizarão a técnica de pintura com esponja. Previamente, corte as esponjas em pedaços menores e oriente os estudantes a colocar as tintas nos pratinhos e a umedecer, com cuidado, as esponjas. Eles podem raspar, carimbar ou esfregar as esponjas na folha (vaso inacabado), criando, assim, sua composição. Lembre-se de orientá-los sobre a limpeza e a secagem das esponjas a cada mudança de cor.

ATIVIDADE 11 - AÇÃO EXPRESSIVA VIII - PINTURA COM LÁPIS DE COR

Nesta atividade, os estudantes poderão desenhar e pintar livremente as flores em seus vasos (modelo). Para isso, diga a eles que também é possível desenhar e pintar, utilizando somente lápis de grafite comum, variando a força empregada na aplicação do grafite. Esta liberdade é uma oportunidade de aproximação com obras em preto e branco. Porém, eles também deverão utilizar os lápis de cor para as duas coisas. Mostre o exemplo a seguir.



"**Propaganda gratuita e arte**". Giovane Cleiton Alves. Desenho (lápis de cor sobre papel). 2019.
Cedido especialmente para esse material.

ATIVIDADE 12 - AÇÃO EXPRESSIVA IX - PINTURA COM GIZ DE CERA

Novamente, com o mesmo modelo, agora, o arranjo do vaso será pintado com giz de cera, explorando as possibilidades de seu uso, como pintar com o giz na horizontal, colocando objetos embaixo da folha, riscando o papel etc.

ATIVIDADE 13 - AÇÃO EXPRESSIVA X - COLAGEM

Professor, para esta atividade, será necessário trazer revistas, catálogos ou imagens para recorte, tesoura sem ponta e cola. Peça aos estudantes que também tragam revistas.

Inicie a atividade, perguntando aos estudantes se eles sabem ou como imaginam que as colagens são feitas e quais tipos de materiais podem ser utilizados. Pesquise e mostre a eles diferentes exemplos de colagens em obras de arte, desde as tradicionais até montagens com materiais diversificados. Segue um exemplo:

"**Rubro**". Gilberto Mattos. Colagem. 2005. Cedido especialmente para esse material.

Os estudantes deverão procurar e recortar imagens para completar a composição de seus vasos, como flores, folhas etc. Ao seu critério, também poderão utilizar outros materiais para esta composição, como sementes, folhas secas, tecidos etc.

ATIVIDADE 14 - AÇÃO EXPRESSIVA XI - MODELAGEM

1

2

1. Criança e a Massinha. Disponível em: **http://gg.gg/mx8dh**. Acesso em: 07 nov. 2019. **2.** "**Sereia**", Ludmila Seriani Fontoura. 2019. Modelagem. Cedido especialmente para esse material.

Professor, nesta atividade, oriente os estudantes a modelar um vaso com flores. Deixe que explorem as possiblidades de formatos, tamanhos e texturas.

Apresentamos, a seguir, uma receita de massa de modelar:

Ingredientes:

- 2 xícaras de farinha de trigo
- 1 xícara de vinagre
- 1/2 xícara de sal
- 2 colheres de óleo de soja
- Água (menos de meia xícara)
- Corante alimentício nas cores desejadas

Modo de fazer:

Em uma tigela, coloque as 2 xícaras farinha de trigo, o vinagre, o sal e o óleo de soja. Misture bem e vá pingando a água e sovando a massa até que ela fique bem macia. Em seguida, separe a massa em partes e vá tingindo, uma a uma, com o corante alimentício.

Exposição e análise: Organize uma exposição com todas as produções elaboradas pelos estudantes. É muito importante analisar a exposição; converse e estimule os estudantes a apresentarem, livremente, suas impressões sobre as técnicas utilizadas, as semelhanças e diferenças de cada obra, os acabamentos etc. O caráter da análise não deve ser de comparação, mas de valorização das possibilidades criativas.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidade:
(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

Objetos de conhecimento: **Arte e Tecnologia**

- Tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.)

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 os estudantes deficientes 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, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **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.
- **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 "*flip book*" ou de tecnologias avançadas (destaques para efeitos especiais ou mesmo animações inteiras feitas em 3D).
- **Jogos eletrônicos**: Jogo com ações, recursos, estratégias, desenvolvimento e objetivos pré-estabelecidos. Para funcionar, esses jogos necessitam de computador, programas, tela e controles.
- **Fotografia**: Imagem captada por meio de um equipamento digital ou analógico, que pode ou não ser impressa. Ela pode ser colorida ou em preto e branco.
- ***Softwares***: Conjunto de programas com instruções que fazem equipamentos eletroeletrônicos funcionar. Eles produzem diferentes resultados: calcular, registrar, processar, armazenar, imprimir etc.

Professor, nas atividades a serem realizadas, ressaltamos a importância da utilização das tecnologias e recursos digitais como celular, câmera fotográfica, impressora, filmadora, *data show*, *notebook*, todos como recursos para criações em artes visuais. É importante verificar, antecipadamente, as possibilidades e disponibilidade desses recursos.

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 e faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que vocês gostam de assistir na tv? Por quê?
2. O que mais chama atenção nos desenhos animados?
3. Quais desenhos vocês mais gostam de assistir?
4. Como vocês imaginam que os desenhos animados são feitos?
5. Quais materiais os autores dos desenhos utilizam?
6. Como os autores conseguem fazer os personagens se movimentarem?
7. Quais recursos eles usam?
8. Quanto tempo leva para fazer um desenho animado?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Será necessário, para esta atividade, um data show, um computador, uma TV, ou até mesmo um notebook para que os estudantes assistam e apreciem desenhos animados. Sugerimos que você assista aos vídeos, antes de apresentá-los. Aproveite para criar um clima motivador para que posteriormente se sintam à vontade para criar.

Vídeos:

Toy ioiô - Mônica Toy. Turma da Mônica. Disponível em: **http://gg.gg/mx8ph**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Mônica Toy - Temporada completa 5. Mônica Plus. Disponível em: **http://gg.gg/mx8qf**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Escalada de cabelo - Mônica Toy - Making of. Monica Plus. Disponível em: **http://gg.gg/mx92v**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Como levar seu gatinho ao veterinário - Mônica Toy - Making of. Monica Plus. Disponível em: **http://gg.gg/mx96w**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Natal da Turma da Mônica - Versão Original. Clips da Turma. Disponível em: **http://gg.gg/mx9fl**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Professor, depois de assistirem às animações, converse com os estudantes e questione:

1. Vocês conhecem os personagens? Quais os nomes deles?
2. O que mais chamou a atenção deles nos desenhos?

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Para esta atividade, os estudantes utilizarão bloquinhos de papel do tipo anotações, lápis e borracha. **Solicite o material com antecedência.**

Divida cada bloco em três partes iguais. Se não for possível utilizar blocos de papel, a atividade pode ser feita, utilizando o canto superior de um caderno comum (vídeo 2).

Distribua os blocos aos estudantes e oriente-os para que desenhem mudando um pouco cada figura — de posição ou de tamanho — de preferência na extremidade das folhas, para que, ao folheá-las, seja possível visualizar o "movimento". Cada estudante deve criar seu *"Flip book"*. Circule pela sala e certifique-se de que todos estão conseguindo. Ao término dos desenhos, peça-lhes que mostrem seus desenhos em movimento.

Professor, filme, com um celular ou uma filmadora, a produção dos estudantes (virando as páginas). Se possível, salve num computador e assista com eles. Após a exibição, inicie uma conversa e pergunte-lhes:

1. Como foi a experiência?
2. Do que mais gostaram nesta atividade?
3. O que foi mais difícil? Como conseguiram resolver os problemas?
4. Gostaram do resultado? Os desenhos se "movimentaram"?
5. Como é possível mostrar e divulgar os pequenos filmes feitos pelo professor?

PARA SABER MAIS:

Como desenhar no "Flip book". Anima Escola. Disponível em: **http://gg.gg/mx9h7**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Minhas Primeiras Animações em "Flip book". Phayros e Acquos. Disponível em: **http://gg.gg/mx9i9**. Acesso em: 07 nov. 2019.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II - VISITAS VIRTUAIS A MUSEUS

Professor, para esta atividade, será necessário utilizar os recursos tecnológicos de sua escola. Antecipadamente, navegue pelos mapas interativos nos sites, conheça, clique em tudo que puder, utilize todas as ferramentas para depois levar os estudantes a fazerem o mesmo. Se houver meios, agrupe-os e deixe que eles mesmos explorem os sites. Oriente-os como navegar pelos museus e sites de visitação que estão citados a seguir. Caso não seja possível, sugerimos que você mesmo o faça, com o auxílio de um computador e de um projetor. Mostre aos estudantes como se explora uma visita num ambiente virtual.

Para que os estudantes possam navegar, explorando todas as possibilidades deste recurso tecnológico, disponibilize mais de uma aula, deixe que troquem ideias e mostrem para os outros as suas descobertas.

Sites:

Museu Casa de Portinari. Disponível em: **http://www.museucasadeportinari.org.br**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Museu da Pessoa. Disponível em: **https://www.museudapessoa.org/**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Museu Afro-Digital da Memória Africana e Afro-Brasileira. Disponível em:**https://museuafrodigital.ufba.br/**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Era Virtual - Visitas Virtuais Imersivas. Disponível em: **http://eravirtual.org/**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Museu Imperial. Disponível em: **http://museuimperial.museus.gov.br/**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Professor, faça as perguntas a seguir, para perceber se os recursos tecnológicos favoreceram a aprendizagem:

1. Vocês conseguiram visitar os museus virtualmente?
2. Como foi a experiência?
3. O que aprenderam com as visitas?
4. O que mais chamou atenção?
5. Quais as diferenças entre visitar o museu fisicamente e visitar virtualmente?

Registre todas as respostas para colaborar com a avaliação dos estudantes.

Arte

2º ano

3º BIMESTRE

A LINGUAGEM TEATRAL

Enquanto linguagem artística, o teatro pode se valer de variados elementos de significação para comunicar algo aos espectadores, utilizando-se principalmente de 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 signos 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, 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, entre outros, são tratados enquanto elementos que participam da constituição de um discurso cênico, e que, como a palavra, têm algo a dizer. Propõe-se, gradativamente, aos estudantes, a percepção de que a linguagem não é só verbal, trabalhando 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 gêneros teatrais, a construção de personagens etc.), ou um material, ou um tema, ou uma obra de arte será, especificamente, explorado naquele encontro, fazendo com que esse aspecto específico seja o fio condutor entre as 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 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 a 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 sugestões, colaboram para a produção de conhecimentos. A avaliação vai propiciando aos estudan-

tes, aos poucos, 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, isto 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, na qual o consciente seja surpreendido, poderia se deixar atingir pelo instante significativo em que, na relação com o objeto artístico, o olhar nos é retribuído, nos toca o íntimo fazendo 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 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 para as necessidades individuais e 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 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 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. Neste 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. Planalto Federal. 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. Disponível em: **http://gg.gg/mrj4j**. Acesso em: 03 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, disponibilização de comunicação adequada, adequação curricular, acesso às novas tecnologias de informação e comunicação e diferentes formas de avaliação.

Processo de compreen0são e reflexão sobre a iniciação teatral de
Disponível em: **http://gg.gg/nfs78**. Acesso em: 30 jan. 2020.

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

Teatro e deficiência: em busca de uma metodologia inclusiva.
Disponível em: **http://gg.gg/nfs93**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Deficiência Visual

Todo estudante pode desenvolver habilidades cênicas. Para tanto, é necessário 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, às características pessoais e familiares, que devem ser consideradas durante planejamento das aulas e nas adaptações das atividades.

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, mas 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. 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 é importante e necessário para o desenvolvimento global do estudante.

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/nfvhx**. Acesso em 23 out. 2019.

Arte e Deficiência Intelectual: caminhos, possibilidades e aprendizagem. Vilma S. M. Matera e Zaíra Fátima R. G. Leal. Disponível em: **http://gg.gg/nfviu**. Acesso em: 31 jan. 2020.

AVALIAÇÃO E RECUPERAÇÃO

A avaliação e recuperação propostas, neste material, são diagnósticas, 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 processuais em todos os momentos de prática pedagógica, nos quais podemos incluir diferentes maneiras de acompanhar, avaliar e recuperar as aprendizagens. Nesta 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 dificuldades no desenvolvimento de habilidades e apropriação dos conhecimentos, observação

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 Estudantes, pois essa forma de trabalho é ancorada, em sua concepção, pela interação entre as crianças com a mediação do professor. Fonte: **http://gg.gg/p1nzv**. Acesso em: 4 set. 2019.

dos processos criativos, relação com os colegas, considerações e suposições inteligentes [2], participação, empenho, respeito pela produção individual, coletiva e colaborativa, autoconfiança, valorização das diferentes expressões artísticas, 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 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 europeia. Em outras habilidades, também existem modificadores de verbos. Por exemplo, “experimentar”, “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.

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

ORGANIZADOR CURRICULAR – TEATRO

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF02AR18) Reconhecer e apreciar o teatro de bonecos presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF02AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando variadas entonações de voz em diferentes personagens.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, exercício e ressignificação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; improvisa, faz de conta e ressignifica os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF02AR21) Exercitar a imitação de situações cotidianas e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos com base em diferentes referências (músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida), de forma intencional e reflexiva.	Organizar momentos de sondagem, apreciação, imitação, ressignificação e encenação, considerando os objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; aprecia, imita, ressignifica e encena considerando os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF02AR22) Imitar, com respeito e sem preconceito, movimentos, gestos e voz de personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas imitações e as feitas pelos colegas.	Organizar momentos de sondagem, apreciação, imitação e reconhecimento considerando os objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; aprecia, imita e reconhece considerando os objetos de conhecimento e seus modificadores.
Habilidade Articuladora		
(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.	Organizar e realizar momentos de sondagem e exploração dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; explora os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidade:
(EF02AR18) Reconhecer e apreciar o teatro de bonecos presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

Objetos de Conhecimento: Contextos e práticas

- Teatro de bonecos;
- histórias dramatizadas.

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 os estudantes deficientes 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, pormeio 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.

- **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) e **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.
- **Histórias dramatizadas**: uma história se caracteriza por um conjunto de informações que tem a função de contar algo, que pode ser verdade ou ficção. Para isso, reúne informações e outros elementos encadeados, gerando uma certa lógica com intenções diversas. Qualquer história pode ser dramatizada, ou seja, o texto é transformado para o discurso direto e adequado para ser representado na forma teatral. Por exemplo, é muito comum dramatizar histórias de livros que foram escritas há muito tempo. Essa prática se chama roteirização.

PARA SABER MAIS:

Dramatização de histórias infantis e a compreensão de leitura por crianças institucionalizadas. Massignani, L. R. M., Oliveira, A. R., Kubo, O. M., & Botomé, S. P. Disponível em: **http://gg.gg/nfsda**. Acesso em: 11 nov. 2019.

A história do teatro de bonecos. Point da Arte. Disponível em: **http://gg.gg/ngcg4** . Acesso em: 11 nov. 2019.

Companhias de teatro de bonecos:

Cia Truks. Site. Disponível em: **http://www.truks.com.br/**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Grupo Giramundo. Site. Disponível em: **http://giramundo.org/**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Espaço Pia Fraus. Site. Disponível em: **https://www.espacopiafraus.com.br/**. Acesso em: 11 nov. 2019.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

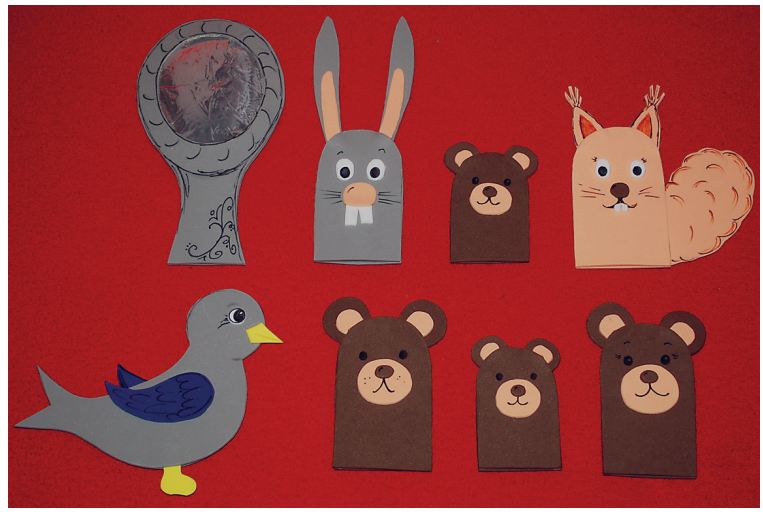
Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que é teatro? Quem já foi ao teatro? O que assistiu? Quem são as pessoas que atuam?
2. O que é teatro de bonecos? Como é feito? Já assistiram? Quem faz a voz e os gestos?
3. Quais tipos de teatro de bonecos conhecem? Como são feitos? Já assistiram a algum?
4. O que é uma história dramatizada? Alguém conhece alguma?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos e as imagens, antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar sobre o que reconhecem e imaginaram ao apreciar teatro de bonecos e histórias dramatizadas. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de desenhos. Se possível, procure em seu acervo pessoal ou no da escola livros de histórias infantis que foram dramatizadas para o teatro, cinema ou TV, para ampliar essa apreciação. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

1



2

1. Dedoches – Imagem de SULACO229/ RGBSTOCK. Disponível em: **http://gg.gg/ngclx**. Acesso em: 11 nov. 2019.
2. Criança brincando com dedoches – Imagem de Amanda Kelso/Flickr. Disponível em: **http://gg.gg/ngcmg**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Vídeos:

Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes 2015. Marine Depp. Disponível em: **http://gg.gg/ngcn4**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Teatro de Bonecos: Ovelha Negra. Cia PeQuod. Disponível em: **http://gg.gg/ngcoa**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Teatro de Fantoche - Os 3 Porquinhos. Studio Kids. Disponível em: **http://gg.gg/ngcod**.Acesso em: 11 nov. 2019.

Após a apreciação dos vídeos, converse com os estudantes sobre o que perceberam em relação aos movimentos, às vozes e à manipulação dos bonecos. Pergunte aos estudantes se já assistiram ou viram pela TV alguma apresentação semelhante, o que se lembram da história, o que acharam e o que sentiram. Sugerimos algumas perguntas:

1. Quais eram os personagens? Quais eram as diferenças entre eles?
2. Qual era a história do vídeo da ovelha?
3. Reconheceram a história dos três irmãos?

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, a proposta desta atividade é dramatizar histórias. Para isso, organize a turma em grupos. Selecione livros de contos ou poesias com pequenas histórias, e até mesmo gibis, para apresentá-los aos estudantes. Permita que todos possam manusear e escolher aquilo que quiserem. A ideia é que os estudantes, depois de compreenderem que qualquer história pode ser adaptada para a linguagem do teatro, escolham ou inventem uma, para utilizá-la como referência para uma apresentação de bonecos (dedoches).

Depois de escolhida a história, eles devem definir personagens, cenário, quem vai manipular e quem vai ajudar na apresentação. Organize um momento para escrita da história e desenho dos personagens, informando que ambos servirão de base para a próxima atividade, na qual irão confeccionar dedoches para posterior apresentação.

Enquanto os grupos trabalham, é importante que os acompanhe, fazendo intervenções quando necessário, no sentido de ajudá-los a escolher e determinar papéis e organizar a escrita e o desenho.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, a proposta desta atividade é produzir dedoches, inspirados nos desenhos produzidos na atividade anterior. **Prepare, antecipadamente, os seguintes materiais:** tesoura, cartolina, TNT branco, cola, lápis, borracha, régua e lápis de cor ou canetinhas – para algum retoque. Ofereça ajuda, para que eles encontrem soluções para a montagem dos dedoches. Duas possibilidades básicas são: cilindros de cartolina com as medidas de 7 cm de comprimento × 5 cm de altura e colar as figuras recortadas; retângulos de TNT branco com as medidas de 15 cm de comprimento × 5 cm de largura, onde os personagens podem ser desenhados e coloridos (este material permite diferentes tipos de acabamento e ajustes).

A seguir sugerimos alguns links:

Dedoches de papel – Fácil. Furor Pedagógico. Disponível em: **http://gg.gg/ngcp6**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Moldes (porco, coelho, cavalo, gato e rato). Juliana Fernandes. Disponível em:**http://gg.gg/ngcro**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Organize momentos para novos ensaios e, finalmente, as apresentações (que podem ser para os outros grupos da turma ou convidar estudantes de outro ano/etapa para apreciação do que foi criado pelos estudantes), mesmo que seja com a leitura do texto. Registre as apresentações com fotos e vídeos.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:
(EF02AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando variadas entonações de voz em diferentes personagens.

Objetos de Conhecimento: Elementos da linguagem

- teatralidade;
- entonação vocal;
- personagem.

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.

Adapte às aulas para que os estudantes deficientes 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, pormeio 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.

- **Teatralidade na vida cotidiana**: Elas podem ser percebidas nas particularidades e características que existem nas fisicalidades e figurinos dos diferentes personagens que existem na vida cotidiana, como, por exemplo, na expressão facial do policial, no jeito de andar de um idoso, na gestualidade do vendedor de rua, nas pessoas que fazem malabarismos nos sinais de trânsito, nas roupas de mendigos, no andar daqueles que passeiam com seus cachorros, na postura de quem trabalha como segurança, nos movimentos e roupas de músicos que se apresentam na rua, no comportamento de um "malandro", entre muitas outras formas de desempenho de papéis nas relações sociais.
- **Teatralidade 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/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, o 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.

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 ou faça desenhos na lousa para

pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Como podemos reconhecer teatralidades no dia a dia?
2. Quais são os personagens mais comuns do dia a dia?
3. Quais são as características teatrais de um personagem do dia a dia? Como é a voz dele? Como ele anda e se movimenta?
4. O que é entonação de voz? Quais tipos vocês conhecem? Como se faz isso?
5. Quais vozes de personagens de desenhos animados vocês conhecem?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar sobre o que reconhecem e/ou intuem ao apreciar teatralidades e vozes de diferentes personagens. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de desenhos. Se possível, procure em seu acervo pessoal ou no da escola, livros de histórias infantis que foram dramatizadas para o teatro, cinema ou TV para ampliar essa apreciação. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

Vídeos:

Dubladores de desenhos e filmes dublando ao vivo. Felipe Observa. Disponível em: **http://gg.gg/ngcsc**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Adivinhe qual é o personagem pela voz. Mirelly Tv. Disponível em: **http://gg.gg/ngcsy**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Cena de "O garoto" – Charlie Chaplin. Fatih Bilgin. Disponível em: **http://gg.gg/ngcto**. Acesso em: 11 nov. 2019.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade os estudantes irão ouvir e identificar entonações de voz, para descobrir teatralidades e personagens. A ideia é que você apresente pequenos trechos de áudio – filmes, desenhos, novelas etc., a fim de estimular a imaginação dos estudantes, para que eles mostrem como se comportam os personagens envolvidos na cena (teatralidade do corpo). Explique que eles deverão trabalhar em duplas/grupos (tudo depende do áudio) e prestar muita atenção no que irão ouvir, percebendo e intuindo o ambiente e os movimentos. Cada dupla/grupo ouvirá o áudio duas vezes: depois de ouvir a primeira vez, eles conversam e decidem quem será cada personagem; durante a segunda apresentação do áudio, eles improvisam a dublagem e assumem o papel dos personagens/narrador, se houver.

Registre as cenas por meio de vídeos e/ou fotografias, para usá-las durante uma roda de conversa final.

Sugerimos os trechos a seguir. Você pode utilizar outros a seu critério.

Vídeos:

Cena de "Os Incríveis" – chefe estressante completo. Inteligência Operacional. Disponível em: **http://gg.gg/ngcu8**. Acesso em: 11 nov. 2019.

O Rei Leão: Hakuna Matata. Walt Disney Studios Br. Disponível em: **http://gg.gg/ngcuo**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Melhores amigas – Peppa Pig. Cartoon Kids Português Brasil. Disponível em: **http://gg.gg/ngcv5**. Acesso em: 11 nov. 2019**.**

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidade:
(EF02AR21) Exercitar a imitação de situações cotidianas e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos com base em diferentes referências (músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida), de forma intencional e reflexiva.

Objetos de Conhecimento: Processos de criação

- imitação,
- faz de conta.

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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, pormeio 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.

- **Imitação**: a proposta fundamental da imitação teatral é criar uma ilusão de realismo e verdade para quem a vê, que sabe que não é de fato, mas a aceita como tal. O imitador utiliza diferentes meios, normalmente clichês, para convencer a plateia. Enquanto se coloca no lugar da personagem, recorre a adereços e/ou figurinos, entre outros recursos, ressignifica objetos, reproduz comportamentos, modos de falar e gesticular.
- **Faz de conta**: atividade que faz parte do brincar e do desenvolvimento do estudante. Esse importante elemento colabora para que a criança use a imaginação e a criatividade na criação de histórias, mundos, sistemas, fantasias e regras baseadas em sua vivência.
- **Ressignificação**: ato de atribuir um novo significado, uso ou sentido a um objeto, texto, fato 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 ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que é imitação?
2. Em que você presta atenção quando vai imitar alguém?
3. O que é fazer de conta?
4. Qual é a diferença entre “imitar” e “fazer de conta”?
5. O que é um objeto? Qual é a função de um objeto? Conhecem algum objeto que tem várias funções? Conhecem algum objeto que é usado para uma função diferente da original?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar sobre o que reconhecem e imaginaram ao apreciar a imitação e o faz de conta. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de desenhos. 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:

O Ofício do Ator – Teatro é imitação concreta de ações humanas. Roberto Mallet. Disponível em: **http://gg.gg/ngcvl**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Dança da imitação. Caninópolis. Disponível em: **http://gg.gg/ngcw2**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Improvável - Imitações improváveis # 1 – Barbixas. Disponível em: **http://gg.gg/ngcwh**. Acesso em: 11 nov. 2019.

A menina gigante devoradora de frutas – Faz de Conta – Quintal da Cultura. Disponível em: **http://gg.gg/ngcwp**. Acesso em: 11 nov. 2019.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade os estudantes exercitarão a imitação e o faz de conta ressignificando objetos e fatos, experimentando-se no lugar do outro. Para isso, **solicite com antecedência** os materiais que serão utilizados. A proposta é que você, a partir do seu convívio com a turma, organize grupos de trabalho, selecione e apresente objetos, músicas, imagens, pequenos textos ou outros pontos de partida para que eles possam compor e encenar imitações e histórias de faz de conta.

Divida os pontos de partida em categorias, para que os estudantes possam escolher, experimentar e criar histórias de faz de conta com imitação:

a) objetos – de cozinha, escolares, caixas, escova de cabelo/dentes, balde etc;
b) brinquedos;
c) pequenos textos – poemas, notícias, contos etc;
d) lenços, peças de roupa, retalhos de tecido;
e) músicas;
f) imagens;
g) adereços – chapéu, peruca, guarda-chuva, óculos sem lentes etc.

Esteja atento aos estudantes no decorrer da seleção e elaboração das pequenas histórias e cenas. Reforce que elas não podem ser muito longas, bem como a importância do respeito e do silêncio da plateia enquanto cada grupo se apresenta. Ao final da atividade, organize uma roda de conversa e procure saber o que eles reconhecem que aprenderam.

Aproveite a fala deles para relacioná-la aos conceitos trabalhados na Situação de Aprendizagem. Como formas de registro, solicite aos estudantes que elaborem pequenos textos e desenhos.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidade:
(EF02AR22) Imitar, com respeito e sem preconceito, movimentos, gestos e voz de personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas imitações e as feitas pelos colegas.

Objetos de Conhecimento: Processos de criação

- movimentos;
- gestos;
- voz de personagens;
- imitação.

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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, pormeio 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.

- **Imitação**: verifique Situação de Aprendizagem III.
- **Teatralidades**: verifique Situação de Aprendizagem II.
- **Preconceito**: opinião antecipada, idealização, concepção, forma de pensar, prejulgamento generalizado assumido sem informação consistente, cuidado ou causa.
- **Estereótipo**: conceito clichê, generalização, rótulo, "padrão", pressuposto etc.
- ***Bullying***: O termo surgiu a partir da palavra em inglês *bully*, que possui diversos significados na língua portuguesa, como, por exemplo: ameaçar, oprimir, maltratar, intimidar etc. É uma prática que envolve ações intencionais de ameaça, violência, intimidação, maus tratos, assédio moral, entre outros, de forma recorrente contra uma pessoa.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para desenvolver esta atividade, organize uma roda e converse com a turma. É importante evitar considerações fechadas, problematizar a repetição de "falas prontas" ou julgamentos baseados em "padrões e suposições". O desafio é criar um clima de abertura e respeito entre os estudantes sobre suas próprias opiniões e as do outro. Inicie uma conversa, perguntando quais foram as experiências com imitação já vivenciadas por eles na escola e em outros contextos. À medida que a conversa acontece, vá anotando conceitos e palavras-chave que poderão colaborar com o fechamento que será realizado por você.

Todas as realidades e colocações devem ser consideradas para que ninguém se sinta desvalorizado. Sempre que houver necessidade, intervenha positivamente, reforçando a empatia, a importância

da escuta respeitosa e a reflexão quando, eventualmente, surgirem estereótipos e possíveis manifestações preconceituosas. É importante que você explique o que significam preconceito, estereótipo e *bullying*, pois são conceitos de compreensão complexa e envolvem valores morais que podem variar de acordo com o contexto sociocultural: social, geográfico, político, religioso, econômico, estético etc.

A seguir, sugerimos algumas questões. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que é estereótipo? Cite um exemplo.
2. O que é preconceito? Cite um exemplo.
3. O que é *bullying*? Cite um exemplo.
4. O que é imitação? Quem vocês já imitaram?
5. Como se faz uma imitação?
6. Como se faz para imitar a voz de alguém?
7. Sem falar, como é possível imitar alguém ou um personagem?
8. Como podemos imitar "vozes" e movimentos de animais?
9. Quais gestos, movimentos e vozes de personagens e pessoas vocês conhecem?
10. Quem vocês conhecem que faz isso?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar sobre imitação de personagens, pessoas e animais. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e desenhos. Você pode selecionar outras referências para ampliar essa apreciação, de acordo com sua realidade e necessidade.

Vídeos:

Aprenda a Imitar a Voz do Mickey Mouse. Voice Lab. Disponível em: **http://gg.gg/ngcx6**. Acesso em: 7 nov. 2019.

Aprenda a imitar a voz do Bob Esponja. Voice Lab. Disponível em: **http://gg.gg/ngcxe**. Acesso em: 7 nov. 2019.

Como trabalhar a entonação da sua voz? Escola da Comunicação por Ana Lúcia Spina. Disponível em: **http://gg.gg/ngcyq**. Acesso em: 7 nov. 2019.

Humorista Carioca faz imitações. Programa Silvio Santos. Disponível em: **http://gg.gg/ngczc**. Acesso em: 7 nov. 2019.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade os estudantes irão participar de um jogo teatral. Para que este jogo aconteça, é necessário que todos os envolvidos se sintam seguros e acolhidos para que possam imitar/jogar com liberdade.

Em sua essência, cada jogo teatral prevê espaço e tempo próprios, um objetivo a ser alcançado e um conjunto de regras que, sendo aceitas por todos os jogadores, estabelecem um acordo de corresponsabilidade e respeito. Portanto, para essa atividade será necessário organizar um ambiente onde os estudantes tenham condições de circular, realizar leituras, ensaiar e experimentar movimentos e voz.

Para garantir que todos participem, organize a turma em grupos com quatro ou cinco componentes e determine os tempos para divisão e organização das tarefas, ensaios e apresentações. Não se esqueça de reforçar o foco na imitação de pessoas, animais e personagens reais ou fictícios, com atenção para o uso criativo da voz, dos gestos e movimentos; além do papel da plateia, que acompanha e reage às cenas que lhe são apresentadas.

Selecione ou elabore, antecipadamente, um pequeno texto teatral com quatro personagens, e divida-o em quatro partes. Entregue uma parte para cada grupo e explique que eles deverão decidir quem fará cada personagem e, em seguida, ensaiar sua apresentação. As apresentações podem ocorrer, se necessário, com o texto na mão, porém a imitação e a teatralidade física e da voz dos personagens deve ser marcante. É importante que você realize registros – fotos e vídeos, para que todos possam assistir às suas apresentações.

Para finalizar a aula, é importante que seja feita uma roda de conversa para que os estudantes possam falar sobre o que foi vivenciado, descrevendo as facilidades, dificuldades e descobertas de cada um/grupo, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas imitações e as feitas pelos colegas.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM V

Habilidade Articuladora:
(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.

Objetos de Conhecimento: Arte e Tecnologia

- Tecnologia e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares*);
- processo 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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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.

- **Tecnologias e recursos digitais**: multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares*;
- **Processo 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.

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 ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Explique que o desenvolvimento e a utilização de tecnologias envolve a necessidade de solucionar problemas e facilitar processos.

A produção de fotografias, áudios e vídeos digitais, por meio de celulares, facilitou o acesso, armazenamento e trocas por meio da *internet*. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que é processo de criação?
2. Quais tecnologias e recursos digitais conhecem/utilizam?
3. Quais recursos do celular utilizam?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens antes de apresentá-las aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar sobre tecnologias e recursos digitais que conhecem e utilizam.

Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de desenhos. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

1

2

3

4

1. Criança com *tablet*. Fonte:. Nadine Doerlé/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ngd18**. Acesso em: 11 nov. 2019. **2.** Menina com computador. Fonte: Nicola Giordano/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ngd1y**. Acesso em: 11 nov. 2019. **3.** *Selfie* de casal. Fonte: AdinaVoicu/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3coX3F5**. Acesso em: 17 mio 2021. **4.** *Selfie* Estudantes. Fonte: kytrangho/Pixabay Disponível em: **http://gg.gg/ngd4v**. Acesso em: 11 nov. 2019.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Esta atividade será realizada em grupos e **requer a preparação prévia** de imagens e de diversos materiais que possam ser utilizados na composição de cenas. A proposta é que os estudantes produzam três cenas estáticas e as registrem por meio de fotografias digitais, utilizando celulares.

Organize a turma em grupos e entregue ou sorteie uma imagem para cada um. Esta imagem será utilizada como referência para que os estudantes montem uma cena anterior e uma posterior a ela. Para ilustrar a proposta, apresente o exemplo a seguir:

CENA ANTERIOR CENA REFERÊNCIA CENA POSTERIOR

Tríptico. Fonte: Czu_czu_PL/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ngd5v**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Organize os materiais e o tempo para que eles se estruturem e experimentem a montagem de cada cena. Será necessário, ao menos, um celular por grupo para que possam registrar e analisar os processos de criação.

Professor, circule entre os grupos e ofereça ajuda, interferindo somente se necessário. Diga que eles podem e devem explorar diferentes possibilidades de criação, considerando as propostas dos membros do grupo, antes de escolherem aquela que será o produto final. Fique atento para que o "dono do celular" não imponha suas vontades.

Caso ninguém tenha um celular, verifique se a escola possui uma câmera digital ou, até mesmo, ofereça-se para registrar as imagens com o seu.

Enquanto os trabalhos são produzidos, registre-os com fotos e vídeos, para depois utilizá-los na roda de conversa final.

Quando todos tiverem terminado, recolha as imagens e apresente-as aos estudantes em uma roda de conversa, para que analisem o que produziram e comentem seus processos de criação.

4º BIMESTRE

A 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, 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, interferem e ampliam nossa sensibilidade enquanto percebemos e conhecemos a nós mesmos, o outro e o 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" (BRASIL, 1998).

Considerando que, nesta etapa da educação básica, este 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 preciso haver 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, esclarecimento 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 vidaestdauescolar 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 da criança.

É fundamental, sempre que possível, buscar outros espaços de aprendizagem, sair da sala de aula, da escola, utilizar corredores, escadarias, pátios, teto, janelas, jardins; organizar e 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.

EDUCAÇÃO INCLUSIVA – ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Professor, a seguir, oferecemos informações a respeito de como você pode atuar nas aulas para os estudantes com deficiência. É importante inclui-los nas atividades, deixando-os seguros de que sua participação será benéfica e de que seus espaços e tempos serão respeitados.

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 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. (Tese de Mestrado). IA/UNESP. Disponível em: **http://gg.gg/myums**. 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, ao grau de acuidade visual, à idade de incidência da perda visual, ás experiências educacionais vivenciadas, ás 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 Ap. Baldoino. UFMG. Disponível em: **http://gg.gg/nfv9v**. Acesso em: 31 jan.2020.

Deficiência Intelectual

O Componente Curricular Arte, através de 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/nfvhx**. Acesso em 23 out. 2019.

Arte e Deficiência Intelectual: caminhos, possibilidades e aprendizagem. Vilma S. M. Matera e Zaíra Fátima R. G. Leal. Disponível em: **http://gg.gg/nfviu**. Acesso em: 31 jan. 2020.

ORGANIZADOR CURRICULAR – ARTES VISUAIS

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF02AR01) Identificar e apreciar desenho, pintura, modelagem e escultura como modalidades das artes visuais tradicionais e contemporâneas presentes na cultura local e paulista, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.	Participar da sondagem, da apreciação e identificação dos objetos de aprendizagem, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; Identifica os objetos de aprendizagem, considerando seus modificadores.
(EF02AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos do desenho, da pintura, da modelagem e da escultura em suas produções.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, exploração e reconhecimento dos objetos de aprendizagem, considerando seus modificadores.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, exploração e reconhecimento dos objetos de aprendizagem, considerando seus modificadores.
(EF02AR04) Experimentar desenho, pintura, modelagem e escultura por meio de técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e experimentação dos objetos de aprendizagem, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; Experimenta os objetos de aprendizagem, considerando seus modificadores.
Habilidade Articuladora		
(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, conhecimento e valorização dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; conhece e valoriza os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidade:
(EF02AR01) Identificar e apreciar desenho, pintura, modelagem e escultura como modalidades das artes visuais tradicionais e contemporâneas presentes na cultura local e paulista, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Objetos de Conhecimento: Contextos e práticas

- Desenho, pintura, modelagem e escultura;
- Artes visuais tradicionais e contemporâneas;

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas seis atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios, colocá-los em contato com a linguagem das artes visuais nas quatro modalidades: desenho, pintura, modelagem e escultura. É importante que você realize registros durante o desenvolvimento das atividades, para colaborar com seus momentos de avaliação e recuperação.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, pormeio 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.

- **Desenho**: Modalidade das artes visuais que tem, no traço, seu elemento básico, como forma singular de comunicar uma ideia, um pensamento, uma emoção. O desenho se apresenta como possibilidade de conhecimento artístico e estético, desde seu significado mágico para o homem das cavernas até os desenhos em grandes formatos e as linguagens híbridas contemporâneas, abarcando, ainda, as produções ilustrativas, formas construtivas e técnicas da arquitetura e do *design*, com enfoque artístico, científico, lúdico, industrial, arquitetônico, publicitário, digital etc.
- **Pintura**: Artisticamente, a pintura tem, na cor, seu elemento mais simbólico. A pintura, como modalidade das artes visuais, implica conhecimento, intenção e processos criativos na utilização de técnicas, materiais, matérias, ferramentas, suportes, tecnologias digitais etc.
- **Colagem**: Modalidade das artes visuais que se caracteriza pela combinação, acumulação, união, fusão, anexação, conjunção, incorporação, integração, acúmulo ou agregação de elementos de qualquer natureza plástica, de forma homogênea ou heterogênea, com a intenção de organizar uma composição visual, que também pode ser digital.
- **Modelagem**: A modelagem implica na manipulação de materiais maleáveis com a intenção de obter objetos tridimensionais. Artisticamente, trata-se de uma das mais antigas modalidades das artes visuais, e que somente produz resultados tridimensionais.
- **Artes visuais tradicionais e contemporâneas**: As artes visuais tradicionais são aquelas que utilizam materiais, suportes, ferramentas e técnicas tradicionalmente utilizados na configuração de uma produção artística. A arte visual contemporânea inclui meios, suportes, ferramentas, técnicas, investigações e tecnologias pouco comuns ou inusitadas, além de utilizar todos os meios tradicionais para configurar suas produções, e, muitas vezes, os conceitos são priorizados em detrimento da obra.

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 ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Vocês sabem o que são artes visuais?
2. O que é um desenho? Quais materiais podemos utilizar para desenhar?
3. Conhecem algum artista ou alguém que desenha?
4. O que é uma pintura? Quais materiais podemos utilizar para pintar?
5. Conhecem algum artista ou alguém que pinta?
6. O que é modelagem? Quais materiais podemos utilizar para fazer modelagem?
7. Conhecem algum artista ou alguém que faz modelagem?
8. Vocês sabem o que é escultura? Quais materiais podemos utilizar para fazer escultura?
9. Conhecem algum artista ou alguém que faz escultura?
10. Vocês sabem quais as diferenças entre artes visuais tradicionais e contemporâneas?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, nesta atividade é necessário apresentar imagens aos estudantes. Pesquise em seu acervo pessoal ou no da escola, livros e vídeos de obras de arte tradicionais e contemporâneas de desenho, pintura, modelagem e escultura, da cultura local e paulista (da cidade e região onde a escola está situada). A proposta é proporcionar aos estudantes uma ampliação de repertório. É importante que você faça a mediação de cada obra, faça perguntas que instiguem a observação e o interesse, estimulando-os a falar e comentar o que pensam, o que sentiram e o que descobriram sobre as obras e os artistas. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de desenhos.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, sugerimos que esta aula aconteça na sala de leitura da sua escola; para isso, é importante que você faça, antecipadamente, uma visita e uma pré-seleção dos títulos que ela oferece. Organize os estudantes em grupos e oriente-os a pesquisar, nos livros, **desenhos** que façam referências à cultura local e paulista. O objetivo desta aula é desenvolver habilidades de identificação e apreciativas.

Com os livros escolhidos em mãos, peça aos estudantes que apresentem seus pontos de observação e instigue-os a analisar os desenhos. Percorra os grupos e faça perguntas envolvendo o que os desenhos exibem, quais sentimentos e lembranças despertam, quais são os temas e o que cada um quer dizer, como imaginam que foi feito, quando acham que foi feito, se é tradicional ou contemporâneo, se é paisagem rural ou urbana etc.

Depois da pesquisa e apreciação, sugerimos que cada grupo escolha e apresente um desenho para o restante da turma ainda na sala de leitura. Finalize com uma roda de conversa enfatizando a importância da pesquisa e da utilização da sala de leitura, estimulando os estudantes a comentarem sobre as descobertas realizadas.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade estudaremos sobre a **pintura** como modalidade das artes visuais tradicionais e contemporâneas presentes na cultura local e paulista. Explique aos estudantes que olhar uma **obra de arte** envolve abrir a mente; é como fazer uma viagem com muitas possibilidades, envolvendo sentimentos e emoções.

Pergunte aos estudantes: você já analisou uma obra de arte? Quando vai a um museu e vê um quadro, sabe como interpretá-lo?

Apresente a obra "São Francisco pregando aos pássaros", do artista paulista Candido Portinari. Realize uma conversa informal sobre o artista e analise a obra, destacando seus detalhes.

"São Francisco Pregando aos Pássaros". Candido Portinari. Afresco. 1934 – 137 x 227 cm. Fonte: Acervo pessoal de Carlos Povinha cedido especialmente para esse material. Disponível em: **http://gg.gg/ngd6z**. Acesso em: 03 dez. 2019.

Pergunte aos estudantes:

1. Que nome você daria à obra?
2. O que a obra representa?
3. O que aparece na obra?
4. Quais cores predominam?
5. O que foi utilizado para pintá-la?
6. Que lugar é este? Que época é esta?
7. Quais sentimentos a obra transmite?

PARA SABER MAIS:

Candido Portinari. Portal Portinari. Disponível em: **http://www.portinari.org.br/**. Acesso em: 03 dez. 2019.

Após realizar o proposto acima, distribua os cadernos de desenho ou folhas de papel sulfite, canetinhas, lápis de cor, giz de cera e proponha aos estudantes que, a partir da obra apresentada como referência, façam uma nova obra com um toque pessoal, de acordo com as suas próprias experiências. Explique que se trata de uma releitura — e que reler uma obra não se trata de reproduzi-la, e sim de recriá-la. O foco principal da releitura é a criação de algo novo que mantém um elo com a obra que serviu de inspiração. Esse é um exercício de criatividade. Instigue os estudantes a fazer uma contextualização com os dias de hoje.

Organize uma exposição na sala de aula ou em algum espaço da escola com as produções dos estudantes. Finalize com uma roda de conversa, elencando os avanços e as dificuldades sobre o conceito de releitura.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA III

Professor, este é um momento dos estudantes identificarem e apreciarem **modelagens** e **esculturas** como modalidades das artes visuais tradicionais e contemporâneas presentes na cultura local e paulista, por meio de vídeos e fotos.

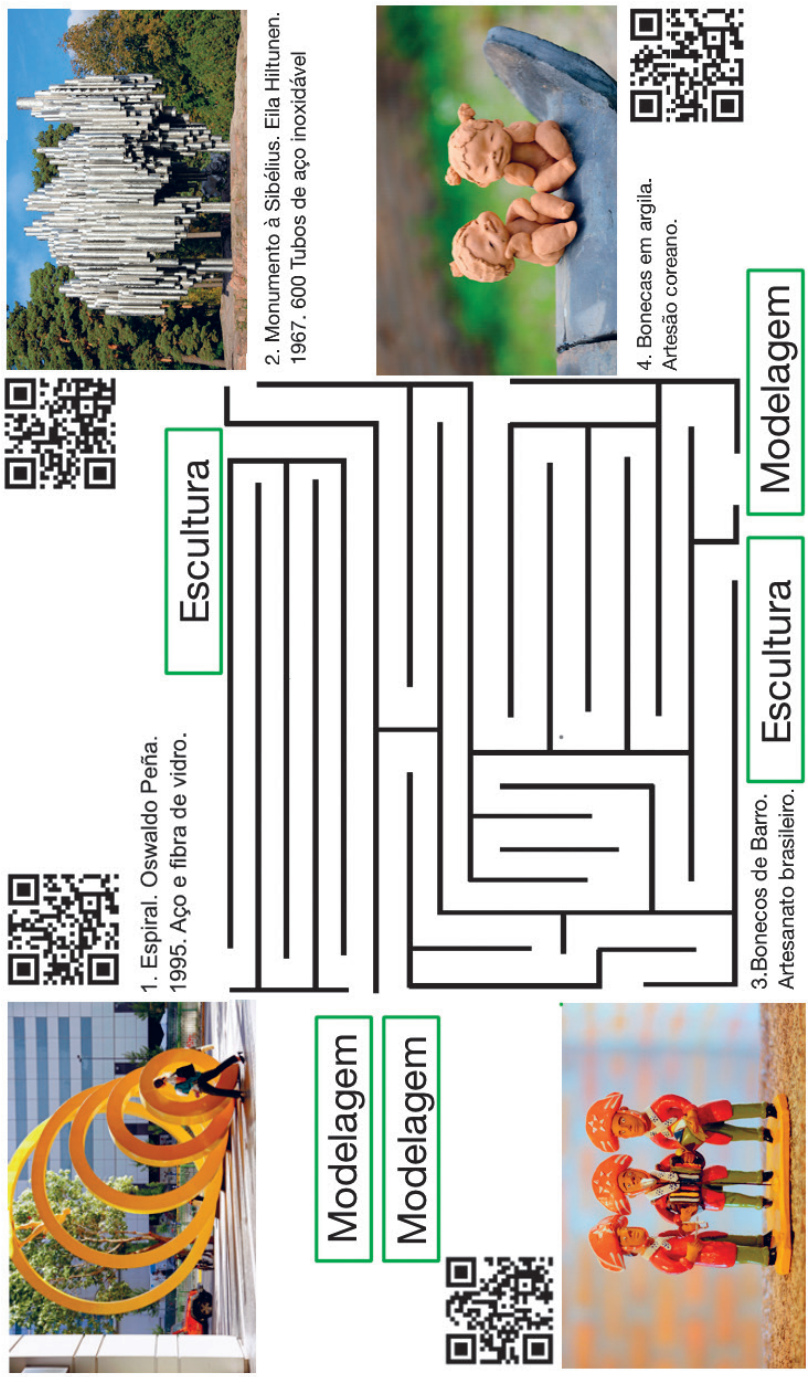
Seguem as sugestões:

Vídeos:

Esculturas em Argila. Elemento Oito Produções. Disponível em: **http://gg.gg/mywk1**. Acesso em: 03 dez. 2019.

Escultura em madeira. Israel Borges Escultor. Disponível em: **http://gg.gg/mywme**. Acesso em: 03 dez. 2019.

Após a apreciação, apresente e convide a turma para o “Jogo do Labirinto da Arte”.



Jogo do Labirinto. 1. Espiral. Oswaldo Peña. 1995. Aço e fibra de vidro. Fonte: Alexis Leon/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3gCkoEP**. Acesso em: 10/06/2021. **2.** Monumento à Sibelius. Eila Hiltunen. 600 tubos de aço inoxidável. 1967. Fonte: Aileino/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3wtpGZV** . Acesso em: 10/06/2021. **3.** Bonecos de Barro. Fonte: Marcio Cabral de Souza/Flirck. Disponível em **https://bit.ly/3cLOXH8**. Acesso 10 jun. 2021. **4.** Bonecas em argila. Fonte: KINDAEJEUNG/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/2Twd31u** . Acesso em: 10/06/2021. Elaboração do jogo: PCNPs Jucimara Corazza e Deborah David especialmente para esse material.

Explique que, no jogo, eles terão que achar os caminhos das esculturas e da modelagens, percorrendo o labirinto. Se possível, utilizar lápis de cores diferentes para cada caminho. Peça para testarem os caminhos antes de riscar, pois um deles é uma "pegadinha". **Será necessário providenciar uma cópia do modelo disponibilizado para cada estudante.** Finalize com uma roda de conversa, verificando como os estudantes percorreram os caminhos do labirinto.

PARA SABER MAIS:

Oswaldo Peña. Museo Nacional Bellas Artes Chile (Museu Nacional de Belas Artes do Chile). Disponível em: **https://bit.ly/3vqBlre** (site em espanhol). Acesso em 10 jun. 2021.

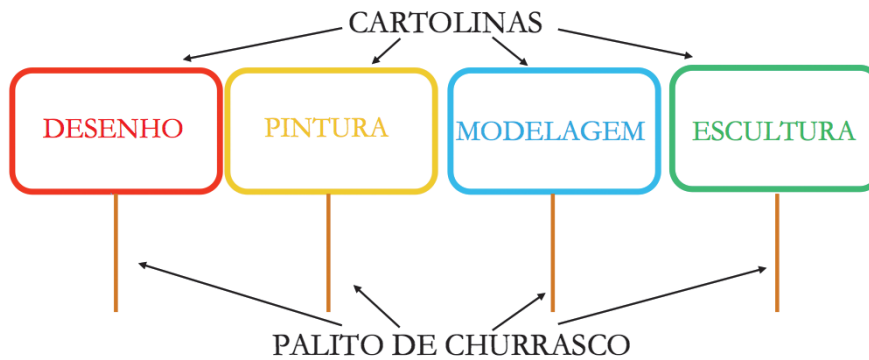
Eila Hiltunen - Monumento Sibelius. Página artista Eila Hiltunen. (*Site* em inglês). Disponível em: **https://bit.ly/3xoUJ9n**. Acesso em 10 jun. 2021.

ATIVIDADE 6 – AÇÃO EXPRESSIVA IV

Professor, diga aos estudantes que eles participarão de um jogo diferente e que a regra é prestar muita atenção, porque é uma atividade individual.

Com antecedência, providencie três reproduções de obras de arte de cada modalidade: desenho, pintura, escultura e modelagem. Explique aos estudantes que você vai mostrar uma imagem de cada vez, e eles terão que reconhecer qual é a modalidade em que ela se encaixa e mostrar uma plaquinha com a indicação, sem utilizar a voz. Essas plaquinhas podem ser providenciadas em conjunto com os estudantes.

A seguir, sugerimos um exemplo das placas. Mas você pode criar outros.



Organograma. Elaboração de Jucimara Corazza e Deborah David especialmente para esse material.

Para a realização desta atividade, distribua cartolinas (de preferência de quatro cores diferentes), quatro palitos de churrasco (ou sorvete). Caso não tenha cartolinhas coloridas, distribua lápis de cor ou canetinhas hidrocor para cada estudante. Defina a medida de cada plaquinha. A utilização de cores é importante como uma segunda forma de identificação das modalidades (desenho/vermelho, pintura/amarelo, modelagem/azul e escultura/verde).

Finalize com uma roda de conversa, verificando se houve dificuldades e quais as soluções encontradas para a identificação das modalidades.

PARA SABER MAIS:

Planejamento de Artes Visuais para crianças de 5 a 6 anos. Disponível em: **http://gg.gg/mywq7**. Acesso em: 03 dez. 2019.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:
(EF02AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos do desenho, da pintura, da modelagem e da escultura em suas produções.

Objetos de Conhecimento: Elementos da linguagem

- Elementos constitutivos do desenho; da pintura; da modelagem; da escultura.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas seis 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 os estudantes deficientes 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.

Elementos constitutivos do desenho:

- **Ponto** - é o menor e mais simples dos elementos da linguagem visual. Se o ponto estivesse unido ao outro, numa sequência, teríamos uma linha.
- **Linha** - uma sequência de pontos contínuos resulta numa linha. Há vários tipos de linhas: reta, curva, quebrada, entre outras.
- **Forma** - ocorre na intenção da junção de uma ou mais linhas ou no espaço obtido por elas, definindo e dando sentido a uma imagem.
- **Proporção** - a proporção indica a relação entre dois elementos e/ou imagens de tamanhos diferentes, apontando a sua correlação de proporcionalidade.
- **Perspectiva** - é a sensação de distanciamento entre elementos e/ou imagens numa obra, onde elementos próximos são maiores que os mais distantes.
- **Luz e sombra** - num desenho, os efeitos de luz e sombra são percebidos pelas variações entre claro e escuro e criam diferentes sensações, perspectivas, planos etc.

Elementos constitutivos da pintura:

- **Cor** – divide-se em matiz, intensidade e tonalidade e, para muitos artistas, a cor define todo o seu estilo no trabalho.
- **Linha** - na pintura, cada pincelada cria uma linha, definindo limites, criando sentidos, nuances e sensações de movimento.
- **Forma** - ocorre na intenção da junção de uma ou mais linhas ou no espaço obtido por elas, definindo e dando sentido a uma imagem.
- **Espaço** - o espaço e/ou volume demonstram o equilíbrio entre a forma principal, o contexto cênico ao redor e o fundo.

- **Textura** - a ilusão das texturas é obtida por meio das pinceladas; dependendo do tipo de tinta, elas poderão ser mais espessas e dar profundidade ao trabalho. Também há possibilidades de criação com outros materiais de pintura (lápis de cor e giz, por exemplo).
- **Composição** - é o arranjo da pintura onde será inserida a forma principal e os elementos do plano de fundo serão adicionados um a um, fazendo parte de toda a obra.
- **Direção** - Em arte, o termo é amplo, interpretado de diversas maneiras, na posição vertical e ou na horizontal, e pode ser atribuído para se referir à perspectiva.
- **Tamanho** - é referente à escala da pintura e das proporções dos elemento.
- **Tempo** – é regido pela quantidade de elementos utilizados para manter a atenção do espectador.
- **Movimento** - é o modo como o artista insere os elementos, em lugares estratégicos, direcionando os olhos do espectador para percorrer a pintura.

Elementos constitutivos da escultura e da modelagem:

- **Dimensões** – tridimensionalidade da obra (altura, largura e profundidade).
- **Linhas, formas, luz e sombra, proporção, textura, composição, direção, movimento** (observar os itens apresentados em elementos constitutivos da pintura e do desenho).

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, diga aos estudantes que as modalidades possuem diversos elementos, que servem para estruturar cada obra de arte. Anote palavras ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento complementando e apresentando cada elemento constitutivo e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Sugerimos algumas perguntas:

1. O que é um ponto?
2. O que é uma linha?
3. Quais são as diferenças da linha, na pintura e no desenho?
4. O que é uma forma?
5. O que é cor?
6. O que você entende por tonalidade?
7. Como percebemos luz e sombra, no desenho, na pintura, na escultura e na modelagem?
8. O que é volume?
9. O que é textura?
10. Como podemos perceber uma textura?
11. O que é composição?
12. O que é tridimensionalidade?
13. O que é proporção e perspectiva?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

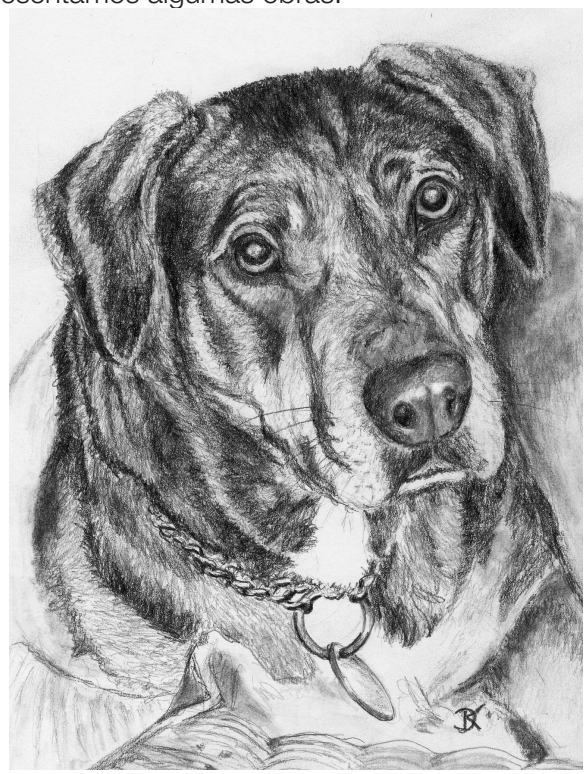
Professor, analise os vídeos antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar

sobre os elementos constitutivos. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. Você pode selecionar outras referências para ampliar essa apreciação, de acordo com sua realidade e necessidade.

Você pode organizar uma pequena exposição na sala de aula, com as imagens utilizadas na atividade 6 da Situação de Aprendizagem I, para que você e os estudantes possam percorrê-la. Durante o percurso, pergunte:

1. Qual obra é uma pintura? Quais elementos vocês identificam nela?
2. Qual das obras é um desenho? Quais elementos vocês identificam nela?
3. Qual imagem é uma escultura? Quais elementos vocês identificam nela?
4. Qual obra é uma modelagem? Quais elementos vocês identificam nela?

Como sugestão, apresentamos algumas obras:

1. 

2.

3.

1. Cachorro. Desenho à lápis. Fonte: Ditze/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3zydRU3** Acesso 10 jun. 2021.

2. Modelagem Pássaro. Fonte: Regenwolke0 / Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3iSaBNL**. Acesso em 10 jun. 2021.

3. "Os Homens Vermelhos". Wang Shusang. Esculturas pintadas de vermelho. Fonte: Bboelinger / Pixabay. Disponível em **https://bit.ly/2U7qOUJ** . Acesso em 10 jun. 2021.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, para essa atividade, será utilizado caderno de desenho ou folhas de sulfite, e somente lápis grafite, para que os estudantes explorem a modalidade do desenho e seus elementos constitutivos. Eles deverão produzir um desenho de memória. Lembre-os de que o lápis grafite permite produzir efeitos de luz e sombra.

Proponha uma exposição dos trabalhos na sala de aula para que os estudantes possam apreciar e reconhecer os elementos constitutivos na sua produção e na dos colegas.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade os estudantes irão explorar a modalidade da pintura e explorar seus elementos constitutivos. Apresente aos estudantes a fotografia da obra “Monalisa” de Leonardo Da Vinci e proponha uma conversa: Quem é essa mulher? Como é a paisagem? Ela está alegre, triste, pensativa? É um desenho ou uma pintura? Quais elementos podemos identificar? Conte aos estudantes que se trata de uma das obras mais famosas do mundo e que hoje ela se encontra no Museu do Louvre, em Paris.

“Monalisa”. Leonardo da Vinci. Óleo sobre tela. 1503 .77 cm x 53 cm. Fonte: Acervo pessoal de Carlos Povinha, cedido especialmente para esse material. Disponível em: **http://gg.gg/ou04w** . Acesso em 14 dez. 2020.

Professor, depois deste momento de apreciação, organize um local interno ou externo à sala de aula, no qual você irá ser o modelo para que os estudantes o retratem. Pense em aproveitar o que já existe, num fundo e em alguns elementos para o cenário.

Explique a atividade e distribua os cadernos de desenho ou papel sulfite, lápis de cor, giz de cera etc. Cada estudante deverá produzir sua obra. Quando tudo estiver organizado, você vai se posicionar

para que os estudantes observem, desenhem e pintem da forma que conseguirem. Deixe claro que estão fazendo uma experimentação; portanto, estão aprendendo.

Pode ser necessário mais de uma aula para finalizar a atividade.

Quando todos terminarem, proponha uma exposição dos trabalhos na sala de aula para que todos possam apreciar e conversar. Reforce a necessidade de respeito ao comentar a produção dos colegas.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA III

Professor, divida a turma em grupos com quatro estudantes. Nesta atividade eles irão explorar a modalidade da modelagem com argila ou massa de modelar (o que for possível) e explorar seus elementos constitutivos. O objetivo desta atividade é a experimentação do material e a utilização dos elementos altura, volume e profundidade (reforce se preciso). Se necessário, oriente-os sobre como manusear os materiais. Você pode definir um tema ou deixar livre. Organize a sala de aula para os grupos, de forma que todos tenham acesso aos materiais que serão utilizados (cobertura para mesas, panos, potes com água, palitos etc.). Reforce os cuidados com segurança e limpeza.

Faça uma exposição das produções em algum ambiente do espaço escolar para que todos os estudantes possam apreciá-las. **Guarde as peças, pois serão utilizadas em breve**.

PARA SABER MAIS:

Artesanato com argila. HACKS. Disponível em: **https://bit.ly/3vw1k0n**. Acesso em: 03 dez. 2019.

Como preparar argila. Faz Facil. Disponível em: **https://bit.ly/3cOzjul**. Acesso em: 03 dez. 2019.

ATIVIDADE 6 - AÇÃO EXPRESSIVA IV

Professor, para esta atividade será necessário apresentar uma escultura aos estudantes. Para tanto, selecione e leve uma para a escola. Antes, verifique se há alguma disponível na unidade escolar. Organize os estudantes num círculo e apresente-a a eles, conversando sobre seus elementos constitutivos e permitindo que eles façam comentários e se coloquem livremente.

Durante a conversa, proponha que cada estudante, um a um, vá até a escultura para observá-la com cuidado, pois se trata de uma obra de arte. Finalize a conversa, destacando alguns elementos da tridimensionalidade (altura, volume e profundidade). Eles podem registrar, em seus cadernos, o que aprenderam.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidade:
(EF02AR04) Experimentar desenho, pintura, modelagem e escultura por meio de técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos.

Objetos de Conhecimento: Materialidade

- Desenho, pintura, modelagem, escultura
- Técnicas convencionais e não convencionais

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas seis 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 os estudantes deficientes 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.

- **Técnicas convencionais**: Tradicionalmente utilizadas, nas quais são usados materiais e instrumentos comuns. Por exemplo: desenho de imaginação, de memória, de observação, ilustração; pintura com dedo, com pincel, com lápis de cor, com giz de cera; recorte e colagem de papeis; modelagem de argila.
- **Técnicas não convencionais**: Pouco ou raramente utilizadas, permitem experimentação e podem utilizar materiais e instrumentos comuns ou pouco comuns. Por exemplo: pintura de observação pelo espelho
- **Uso sustentável de materiais e instrumentos**: Requer a noção de que os recursos são limitados, e por isso devem ser usados de forma adequada e consciente.

Professor, a proposta desta Situação de Aprendizagem é que os estudantes experimentem, por meio de técnicas convencionais e não convencionais, modalidades das artes visuais: desenho, pintura, modelagem e escultura. Pesquise e selecione aquelas que você considera mais adequadas para a sua realidade.

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 ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem em seus cadernos as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Professor, divida a lousa em quatro partes e defina uma modalidade das artes visuais (desenho, pintura, escultura e modelagem) para cada uma delas. Converse com os estudantes sobre as técnicas que podemos utilizar em cada uma das modalidades descritas na lousa e pergunte:

1. O que vocês entendem por técnica? Conhecem alguma?
2. Quais técnicas vocês acreditam que existem na arte? Conhecem alguma?
3. Qual é a técnica que vocês usam para desenhar? E pintar? E modelar? E para fazer uma colagem?
4. O que vocês usam (materiais) para desenhar, pintar, modelar e para fazer uma colagem?
5. Quando desenham, pintam, modelam e fazem colagens, vocês usam os materiais com cuidado ou de qualquer jeito?
6. Sabem o que é uso consciente?

Enquanto as perguntas são respondidas pelos estudantes, registre nos espaços selecionados na lousa, para cada modalidade, as palavras-chave. Comente sobre alguns materiais e técnicas convencionais utilizadas na escola, sobre algumas não convencionais e as diferenças entre modelagem e escultura. Peça que façam anotações sobre essa conversa em seus cadernos.

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar sobre os desenhos, pinturas e esculturas realizadas com algumas técnicas convencionais e não-convencionais. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e desenhos. Você pode selecionar outras referências para ampliar essa apreciação, de acordo com sua realidade e necessidade.

Vídeos:

Truques de desenho. Ideias Incríveis Girls. Disponível em: **http://gg.gg/myxll**. Acesso em: 03 dez. 2019.

Ideias e técnicas de pintura. Ideias Incríveis. Disponível em: **http://gg.gg/myxp0**. Acesso em: 03 dez. 2019.

Modelagens e esculturas com argila e concreto. Ideias Incríveis Brincadeiras. Disponível em: **http://gg.gg/myxvp**. Acesso em: 03 dez. 2019.

Aprendendo a Recortar e a Colar. Silvio Alvarez. Disponível em: **http://bit.ly/2WvM6Nb**. Acesso em: 03 dez. 2019.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, para essa atividade, é necessário providenciar jornal e pedaços de carvão. Informe aos estudantes que acontecerão momentos de experimentação de algumas técnicas da modalidade desenho.

Entregue aos estudantes os cadernos de desenho ou folhas de papel sulfite.

a) **Material convencional:** Técnica de sombreamento. Solicite-lhes que observem um objeto na sala de aula e tentem desenhá-lo com o carvão, observando os efeitos de luz e sombra sobre ele.

b) **Material não convencional**: Oriente-os a colocar a folha branca sobre o jornal e, com a tampa da caneta, o bico da régua, uma moeda ou com a própria unha, façam um desenho. Cada um, depois de terminar, deve observar o verso da folha, onde a tinta do jornal foi transferida, e o desenho ficou espelhado.

Após as finalizações, faça uma exposição na sala e converse com os estudantes sobre as experiências.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, informe aos estudantes que acontecerão momentos de experimentação de algumas técnicas da modalidade pintura.

Para otimizar o uso dos materiais, organize as carteiras para grupos com quatro estudantes. Coloque tintas guache, pote com água, pano ou papel para limpeza no centro das mesas e entregue os cadernos ou folhas.

a) **Pintura com o dedo** – Oriente os estudantes a pintar suas obras, utilizando apenas os dedos. Atente-os sobre a limpeza dos dedos, como fariam com os pincéis.

b) **Pintura impressa** (não convencional) – **Requer preparação prévia** - Oriente os estudantes a fazer um desenho sobre plástico bolha, papelão, isopor, pedra, chinelo velho ou outro material disponível. Depois de pintar o desenho, ainda com a tinta fresca, eles deverão colocar a folha de papel sobre a pintura, apertar com cuidado e, depois, retirar. A pintura ficará invertida.

c) **Pintura com barbante** (não convencional) – **Requer preparação prévia** - Oriente os estudantes a dobrar uma folha ao meio (no sentido horizontal), e umedecer pedaços de barbante em tintas diferentes. Eles deverão desdobrar a folha e colocar esses barbantes — deixando uma ponta de cada para fora — criando formas e desenhos somente numa das partes da folha, e dobrar a outra parte da folha sobre os barbantes. Em seguida, eles deverão colocar um caderno sobre a folha, pressionar um pouco e puxar com cuidado os barbantes, retirando-os completamente. Observe o resultado e deixe secar.

Após as finalizações, converse com os estudantes sobre as experiências desta ação expressiva.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA III

Professor, esta atividade **necessita de preparação prévia**, pois na experimentação da modelagem será utilizada argila ou massa de modelar (materiais convencionais). Será necessário também que você providencie panos para limpeza e um balde com água para umedecer as mãos, se necessário.

Solicite aos estudantes que criem uma escultura, atentando para a altura, o volume e a profundidade. Guarde as produções para serem usadas na próxima atividade.

Finalize conversando com os estudantes sobre o que acharam dessa experiência.

ATIVIDADE 6 - AÇÃO EXPRESSIVA IV

Nesta atividade serão utilizadas as duas produções em argila que foram guardadas e alguns materiais não convencionais, tais como tampinhas, canudos, palitos, lantejoulas, galhos etc., que poderão ser solicitados aos estudantes.

Professor, solicite aos estudantes que elaborem esboços de duas esculturas, que serão criadas com argila ou massa de modelar. Em cada uma delas será inserida uma das peças já criadas, porém, numa delas também serão utilizados alguns dos diversos materiais.

a) **Material convencional** – Solicite aos estudantes que criem uma escultura de argila ou massa de modelar a partir do esboço que produziu, considerando a agregação de uma das peças já elaboradas.

b) **Material não convencional** - Solicite aos estudantes que criem uma escultura de argila ou massa de modelar a partir do esboço que produziu, considerando a agregação de uma das peças já elaboradas e alguns dos materiais não convencionais.

Após as finalizações, converse com os estudantes sobre as experiências, organize uma roda de conversa e pergunte-lhes:

1. O que vocês aprenderam sobre as técnicas e modalidades das artes visuais?
2. Como foi experimentar o desenho, utilizando técnicas convencionais e não convencionais?
3. Como foi experimentar a pintura, utilizando técnicas convencionais e não convencionais?
4. Como foi experimentar a escultura, utilizando técnicas convencionais e não convencionais?
5. Como foi experimentar a modelagem, utilizando técnicas convencionais e não convencionais?

Solicite aos estudantes que registrem suas respostas em seus cadernos.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidade Articuladora:
(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

Objetos de Conhecimento: Patrimônio Cultural

- patrimônio cultural, material e imaterial
- matrizes indígenas, africanas e europeias
- diferentes linguagens artísticas (dança, música, teatro e artes visuais)

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 os estudantes deficientes 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.

- **Patrimônio cultural material:** conjunto de bens culturais móveis e imóveis existentes em um país ou região, cuja conservação seja de interesse público, quer por sua vinculação a fatos memoráveis da sua história, quer por seu excepcional valor arqueológico, etnográfico, bibliográfico ou artístico.
- **Bens culturais móveis**: coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos.
- **Bens culturais imóveis**: núcleos urbanos, sítios arqueológicos e paisagísticos, construções, bens individuais.
- **Patrimônio cultural imaterial**: Abrange as expressões culturais e as tradições que um grupo de indivíduos preserva em respeito a sua ancestralidade, para as gerações futuras. São exemplos de patrimônio imaterial: os saberes, os modos de fazer, as formas de expressão, as celebrações, as festas e danças populares, as lendas, as músicas, os costumes e outras tradições.
- **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.

As principais matrizes estéticas culturais que compõem a cultura brasileira são:

- **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. Nesta produção, utilizam tudo aquilo que é encontrado na

natureza (madeira, fibras, sementes e frutos, cipós, folhas, resinas, couro, penas, ossos, dentes, garras, conchas, terra, pedras etc.). Essa abundância de matérias proporciona grande variedade de produtos como cerâmica, tintas, adereços, armas, barcos, vestes, instrumentos musicais etc. A decoração de objetos e pintura corporal apresenta estilos e composições que passam de geração em geração e são baseadas nas formas da natureza e na geometrização.

- **Matrizes Africanas**: As heranças culturais africanas são importantes marcos para a construção do patrimônio cultural afro-brasileiro. As influências das matrizes africanas estão presentes nas artes visuais e são parte da nossa cultura, história e identidade. Primitivamente, a produção artística africana, assim como a indígena, tem caráter utilitário, porém, com maior expressão nas esculturas em madeira. A arte africana também utiliza materiais disponíveis na natureza, contudo, agrega algumas técnicas mais avançada, utilizando metais como bronze, cobre, latão, ouro e prata, tanto na forma decorativa quanto na pintura corporal; a geometrização é muito recorrente e é passada de geração em geração.
- **Matrizes Europeias**: A mudança da Corte Portuguesa para o Brasil, em 1808, foi o fator determinante para a construção da nossa identidade cultural. A produção artística decorativa estava num momento de transição, demonstrando em temas idênticos, um afastamento da estética renascentista, mais austera, equilibrada e harmônica, e assumindo características do barroco, com exuberância, dinamismo, contrastes e dramaticidade mais intensos.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, organize uma roda e converse com a turma sobre patrimônio cultural material e imaterial e matrizes indígenas, africanas e europeias, 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 ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem em seus cadernos as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que é cultura?
2. O que é patrimônio cultural?
3. O que é patrimônio cultural material?
4. O que é patrimônio cultural imaterial?
5. O que são matrizes indígenas? Citem exemplos.
6. O que são matrizes africanas? Citem exemplos.
7. O que são matrizes europeias? Citem exemplos.
8. Quais patrimônios culturais existem na cidade? São materiais ou imateriais?
9. O que são linguagens artísticas? Conhecem alguma? Quais?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, selecione e apresente aos estudantes, imagens e/ou vídeos em que figurem elementos que os caracterizem como patrimônio cultural material e imaterial, da sua cidade ou região, referenciados nas matrizes indígenas, africanas e europeias, a fim de reforçar a sondagem e ampliar o repertório cultural dos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de desenhos.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, organize e apresente as linhas gerais de uma pesquisa, onde os estudantes deverão recolher, organizar e apresentar um resumo da história e origem de suas famílias. Solicite que os estudantes, ao entrevistar seus responsáveis, recolham histórias e perguntem se existem antepassados indígenas, africanos ou europeus, para contar aos colegas na sala de aula. É importante detalhar bem e considerar os limites dos estudantes na produção de textos. Combine com a classe como serão as apresentações.

Você poderá elaborar, com os estudantes, algumas questões gerais para a pesquisa/entrevista e deixar claro que, dependendo da especificidade de origens (africana, indígena, europeia etc.), outras questões poderão ser acrescentadas.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, organize e apresente as linhas gerais de uma pesquisa, onde os estudantes deverão recolher, organizar e apresentar uma lista das músicas que seus familiares mais gostam. Solicite que os estudantes ao entrevistar seus responsáveis, recolham os títulos das músicas e a justificativa de cada um para indicá-las, para apresentar aos colegas na sala de aula. É importante detalhar bem, valorizar e considerar os limites dos estudantes na produção de textos. Combine com a classe como serão as apresentações.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA III

Professor, informe que você vai organizar uma exposição onde os estudantes deverão apresentar fotografias, objetos, peças de roupa, brinquedos etc., que fazem parte do patrimônio cultural de suas famílias. É importante detalhar bem, valorizar e considerar os limites dos estudantes na produção. Combine com a classe todos os detalhes e registre, se possível, com fotos e vídeos.

Finalizadas as atividades, organize uma roda de conversa e verifique se os estudantes conseguiram conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

1. O que vocês aprenderam em relação ao patrimônio cultural, material e imaterial?
2. Como foi conhecer as matrizes indígenas?
3. Como foi conhecer as matrizes africanas?
4. Como foi conhecer as matrizes brasileira e europeia?
5. Como foi fazer pesquisas sobre os patrimônios culturais de suas famílias?

Arte

3º ano

3º BIMESTRE

A LINGUAGEM TEATRAL

Enquanto linguagem artística, o teatro pode se valer de variados elementos de significação para comunicar algo aos espectadores, utilizando-se principalmente de 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 signos 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, 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, entre outros, são tratados enquanto elementos que participam da constituição de um discurso cênico, e que, como a palavra, têm algo a dizer. Propõe-se, gradativamente, aos estudantes, a percepção de que a linguagem não é só verbal, trabalhando 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 gêneros teatrais, a construção de personagens etc.), ou um material, ou um tema, ou uma obra de arte será, especificamente, explorado naquele encontro, fazendo com que esse aspecto específico seja o fio condutor entre as 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 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 a 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

sugestões, colaboram para a produção de conhecimentos. A avaliação vai propiciando aos estudantes, aos poucos, 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, isto 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, na qual o consciente seja surpreendido, poderia se deixar atingir pelo instante significativo em que, na relação com o objeto artístico, o olhar nos é retribuído, nos toca o íntimo fazendo 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 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 para as necessidades individuais e 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 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 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. Neste 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. Planalto Federal. 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. Disponível em: **http://gg.gg/mrj4j**. Acesso em: 03 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, disponibilização de comunicação adequada, adequação curricular, acesso às novas tecnologias de informação e comunicação e diferentes formas de avaliação.

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

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

Teatro e deficiência: em busca de uma metodologia inclusiva. Disponível em: **http://gg.gg/nfs93**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Deficiência Visual

Todo estudante pode desenvolver habilidades cênicas. Para tanto, é necessário 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, às características pessoais e familiares, que devem ser consideradas durante planejamento das aulas e nas adaptações das atividades.

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, mas 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. 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 é importante e necessário para o desenvolvimento global do estudante.

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/nfvhx**. Acesso em 23 out. 2019.

Arte e Deficiência Intelectual: caminhos, possibilidades e aprendizagem. Vilma S. M. Matera e Zaíra Fátima R. G. Leal. Disponível em: **http://gg.gg/nfviu**. em: 31 jan. 2020.

AVALIAÇÃO E RECUPERAÇÃO

A avaliação e recuperação propostas, neste material, são diagnósticas, 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 processuais em todos os momentos de prática pedagógica, nos quais podemos incluir diferentes maneiras de acompanhar, avaliar e recuperar as aprendizagens. Nesta 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 dificuldades no desenvolvimento de habilidades e apropriação dos conhecimentos, observação dos processos criativos, relação com os colegas, considerações e suposições inteligentes [2], participa-

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 estudantes, pois essa forma de trabalho é ancorada, em sua concepção, pela interação entre as crianças com a mediação do professor. Fonte: **http://gg.gg/p1nzv**. Acesso em: 4 set. 2019.

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

ção, empenho, respeito pela produção individual, coletiva e colaborativa, autoconfiança, valorização das diferentes expressões artísticas, 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 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 europeia. Em outras habilidades, também existem modificadores de verbos. Por exemplo, “experimentar”, “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.

ORGANIZADOR CURRICULAR – TEATRO

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF03AR18) Reconhecer e apreciar a pantomima presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF03AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando variadas fisicalidades e figurinos em diferentes personagens.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, descoberta e identificação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece e identifica os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF03AR20) Experimentar o trabalho colaborativo e coletivo em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em pantomima, explorando a teatralidade do figurino e das fisicalidades.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, experimentação e exploração dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; experimenta e explora os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF03AR22) Experimentar, com respeito e sem preconceito, possibilidades criativas de movimento e voz para personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, experimentação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; experimenta e reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
Habilidade Articuladora		
(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, reconhecimento e experimentação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece e experimenta os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidade:
(EF03AR18) Reconhecer e apreciar a pantomima presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

Objeto de Conhecimento: **Contextos e práticas**

- Pantomima
- Histórias Dramatizadas

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 – sugerimos que, aos final das atividades, você organize uma roda de conversa sobre os objetos de conhecimento (e seus modificadores) trabalhados, utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do organizador curricular e seus registros.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, pormeio dos QR Codes. Os smartphones mais recentes já são capazes de lê-los.

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

- **Pantomima**: modalidade teatral baseada na expressividade dos gestos, movimentos e expressões faciais do ator (mímica), que pode, eventualmente, utilizar algum som vocal e, muito raramente, uma palavra. O importante é que a comunicação seja objetiva e clara, permitindo que a plateia a compreenda facilmente.
- **História dramatizada**: Uma história se caracteriza por um conjunto de informações que tem a função de contar algo, que pode ser verdade ou ficção. Para isso, reúne informações e outros elementos encadeados, gerando uma certa lógica com intenções diversas. Qualquer história pode ser dramatizada, ou seja, o texto é transformado para o discurso direto e adequado para ser representado na forma teatral. Por exemplo, é muito comum dramatizar histórias de livros que foram escritas há muito tempo. Essa prática se chama roteirização.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, para iniciar essa atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas sobre os objetos de conhecimento, 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/ou faça desenhos para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Sugerimos, a seguir, algumas questões norteadoras que também podem ser respondidas pelos estudantes em seus cadernos ou podem auxiliar na construção de um texto coletivo/colaborativo ao final da roda de conversa.

1. Você já assistiu a um filme mudo?
2. O que é uma história dramatizada?
3. Quais recursos e elementos os atores usam para contar uma história?
4. O que é pantomima? Como é feita essa apresentação?
5. O que é mímica? Você já brincou de fazer mímica? Qual era a brincadeira?
6. Onde você já viu, alguma apresentação de pantomima ou mímica?
7. Se você já foi ao teatro ou viu uma apresentação de teledramaturgia (novela), explique como era a movimentação, os gestos e as expressões faciais dos atores.
8. Como os atores demonstram, num filme mudo, o que estão sentindo ou querendo?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos e as imagens, antes de apresentá-los aos estudantes. 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 ao apreciar elementos da pantomima em diferentes contextos e em histórias dramatizadas. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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. Mímico de rua. Fonte: Rudimaes/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3iRpArd**. Acesso em: 05 de jun. 2020.
2. Ator fazendo pantomima. Fonte: Pier 52/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3gDdqAH**. Acesso em: 05 jun. 2020
3. Ator representando o ator Charles Chaplin. Fonte: Suju/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3wGr8bs**. Acesso em: 05 jun. 2020.
4. Atriz fazendo pantomima. Fonte: Robin Higgins por Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3xzVBbe**. Acesso em: 05 de jun. 2020.

Vídeos:

Charlie Chaplin — The Gold Rush (Dança com pãezinhos). Charlie Chaplin. Disponível em: **https://bit.ly/3xBLtyH**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Charlie Chaplin - The Lion Cage - The Circus - 1928. Charles Chaplin. Disponível em: **http://gg.gg/ni589**. Acesso em: 07 jun. 2020.

Afinal, o que é Mímica Total. Luis Louis. Disponível em: **https://bit.ly/3qi7IYe**. Acesso em: 07 nov. 2019.

Pantomima (Wataru Okamura). Wataru Okamura. Disponível em: **http://gg.gg/ni57x**. Acesso em: 07 jun. 2020.

Solicite que respondam às questões a seguir, em seus cadernos.

1. O que os artistas estão demonstrando nas imagens 2 e 3?
2. Quais ideias, ações ou intenções foi possível perceber nas imagens e vídeos?
3. Quais diferenças e semelhanças havia nas imagens e vídeos?
4. Por que a fala não foi utilizada?

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, para cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e ampliar o repertório ficcional dos estudantes, utilize o jogo teatral "**Massa mágica invisível"**.

Para isso, organize a turma em um círculo e explique que é necessário ficar em silêncio para que a mágica aconteça. Diga que eles modelarão uma massa mágica invisível, que tem o poder de mostrar um objeto sem que ele esteja presente. Antes e durante o jogo, oriente os estudantes para que: sejam criativos; pensem em como se mostra um objeto, sem dizer nada; visualizem o objeto; utilizem seu objeto antes de passá-lo para o colega; usem o objeto do colega; não descartem a ideia do colega; se necessário, utilizem o corpo para mostrar o objeto; pensem em mais de um objeto, para evitar repetições. Se quiser, você pode conversar com a turma e pedir que proponham temas como: objetos que existem na escola, na cozinha, brinquedos etc.

Você começa tirando a massa do bolso e manipulando-a para moldar um objeto simples, como uma bola, um livro ou um guarda-chuva, por exemplo. Mostre claramente como se usa o objeto e ofereça-o ao estudante que está do seu lado direito; este, ao receber, deve manuseá-lo por alguns segundos, antes de amassá-lo e criar outro objeto. Caso algum estudante não compreenda qual foi o objeto que lhe foi passado, ele deve devolvê-lo ao colega que lhe passou, para que ele possa mostrar mais claramente o que é. O jogo segue até chegar de volta em você, que recebe um objeto do último estudante, manuseia-o, amassa-o e guarda a massa de volta no bolso.

Ao final da atividade, converse com os estudantes sobre como foi realizar o jogo; sobre quais foram os objetos mais fáceis e mais difíceis de mostrar e de "enxergar"; sobre as formas de mostrar um objeto sem ele estar presente: se é possível perceber a pantomima a partir da manipulação da "massa mágica invisível"; sobre não poder falar durante o jogo e sobre os objetos que foram apresentados. Faça anotações dos comentários, pontos interessantes e pertinentes durante essa conversa; eles serão importantes para o momento de avaliação.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, esta atividade será realizada em grupos. Cada grupo deverá elaborar uma pantomima baseada nas ações que acontecem ou podem acontecer em determinados horários do dia, como por exemplo, almoço às 12h.

Esclareça que existe uma relação de respeito entre o palco (espaço onde acontece a apresentação) e a plateia (espaço de onde se assiste à apresentação) e que, sendo assim, todos os estudantes ora assistem, ora se apresentam. É importante frisar que, enquanto cada grupo se apresenta, os demais deverão apreciar, em silêncio e tentar identificar qual é o horário, fazendo anotações.

Oriente os estudantes a realizar a pantomima, dividindo as ações numa sequência, onde cada um mostra uma parte. A "massa mágica invisível", trabalhada na atividade anterior, pode ser utilizada. Reforce que não há falas durante a pantomina.

A seguir, sugerimos alguns períodos do dia e ações que podem ser realizadas pelos estudantes:

- **Manhã**: acordar, levantar da cama, escovar os dentes, tomar banho, lavar/pentear o cabelo, enxugar-se, vestir-se, calçar/amarrar o calçado, comer algo, estudar, ler, servir/tirar a mesa, ir para a escola, brincar.
- **Tarde**: estudar, ir para escola, voltar da escola, trocar de roupa, comer algo, escovar os dentes, ajudar nas tarefas de casa, retirar/desamarrar o calçado, ler, brincar, assistir TV, dormir, fazer lição, passear com o cachorro, jogar *vídeo game*.
- **Noite**: voltar da escola, comer algo, escovar os dentes, brincar, ler, fazer lição, estudar, ajudar nas tarefas, ficar com a família, tomar banho, trocar de roupa, arrumar a cama e dormir.

Você pode selecionar outras propostas de acordo com sua realidade ou sua necessidade. Por exemplo, utilizar horários específicos do período de aula dos estudantes.

Durante o desenvolvimento da atividade em grupos, circule pela sala, observando e fazendo intervenções, dando dicas, elucidando situações e auxiliando para garantir a participação e contribuição de todos.

Ao final da atividade, peça que os estudantes leiam suas anotações e conversem sobre como foi realizar a atividade, utilizando a comunicação baseada em gestos, movimentos e expressões faciais. Faça anotações dos comentários, pontos interessantes e pertinentes durante essa conversa, para utilizá-las na avaliação.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA III

Professor, a proposta desta atividade é trabalhar com histórias dramatizadas por meio da pantomima. Faça uma busca no acervo da escola e selecione textos curtos, preferencialmente de histórias conhecidas ou clássicos. Organize a turma em grupos, de acordo com o número de personagens das histórias. Cada grupo deve ler a história e elaborar sua apresentação. Durante o trabalho dos grupos, circule pela sala fazendo intervenções para garantir a participação e contribuição de todos conforme suas facilidades e conhecimentos Organize os espaços e tempos necessários. Se possível, registre cada apresentação, por meio de fotos e vídeos.

Ao final da atividade, realize uma roda de conversa para saber dos estudantes como foi participar dessa atividade, se foi possível entender a história, como foi dramatizar um texto, etc. Caso tenha registrado, apresente as imagens a eles. Anote as considerações da turma para seu momento de avaliação.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:
(EF03AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando variadas fisicalidades e figurinos em diferentes personagens.

Objeto de Conhecimento: Elementos da linguagem

- Teatralidades

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 – sugerimos que, aos final das atividades, você organize uma roda de conversa sobre os objetos de conhecimento (e seus modificadores) trabalhados, utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do organizador curricular e seus registros.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **Teatralidades**: Elas podem ser percebidas nas particularidades e nas características que existem nas fisicalidades e figurinos dos diferentes personagens da vida cotidiana, como por exemplo, na expressão facial de um policial, no jeito de andar de um idoso, na gestualidade do vendedor de rua, nas pessoas que fazem malabarismos nos sinais de trânsito, nas roupas de um mendigos, no andar daqueles que passeiam com seus cachorros, na postura de quem trabalha como segurança, nos movimentos e nas roupas de músicos que se apresentam na rua, no comportamento de um "malandro", entre muitas outras formas de desempenho de papéis nas relações sociais.
- **Fisicalidade**: é a representação de uma sensação, emoção, sentimento, traço de comportamento, características físicas, movimentos, gestos e expressões faciais de um personagem, que é demonstrada pela expressão dramática do ator que, dessa forma, mobiliza e transforma a percepção e a imaginação do espectador em realidade.
- **Figurino**: 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, ajudando-o na leitura da ação e do gesto do personagem.
- **Personagem**: Teatralmente falando, o 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.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas sobre os conceitos das teatralidades presentes na vida cotidiana, inserindo perguntas de

forma simples e permitindo que todos que quiserem, possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave e/ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que anotem as informações feitas na lousa e respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Sugerimos, a seguir, algumas questões norteadoras que também podem ser respondidas pelos estudantes em seus cadernos ou podem auxiliar na construção de um texto coletivo/colaborativo ao final da roda de conversa.

1. O que é teatro?
2. O que é um personagem?
3. O que é figurino e adereço?
4. Quais apresentações teatrais já assistiram? Onde? Qual foi a história?
5. Como eram os personagens, como estavam vestidos? Usavam algum acessório (adereço)? Quais eram as características de cada um?
6. O que é diferente nas roupas e nas características dos personagens do teatro e das pessoas que encontramos no dia a dia?
7. Onde uma apresentação teatral pode acontecer?
8. Como é possível reconhecer os diferentes tipos de personagens? Dê um exemplo de personagem da TV ou filme, caso não tenha ido ao teatro.

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens antes de apresentá-las aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar e fazer registros sobre as teatralidades dos personagens da vida cotidiana que perceberam. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos.

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

RENT A JET SKI
WWW.ANGELPLOT.COM
com creme
sem creme
com nutella

2

3

4

6

5

1. Feira Livre. Fonte: Bogitw/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ni56r**. Acesso em: 03 jun. 2020. **2.**Vendedor ambulante. Fonte: Taniadimas/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ni572**. Acesso em: 03 jun. 2020. **3.**Professora. Fonte: Reteach92/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ni579**. Acesso em: 03 jun. 2020. **4.** Malabarista. Fonte: Manseok Kim/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3wQySHV**. Acesso em 16 jun. 2021. **5.**Crianças jogando futebol. Fonte: Luvmybry/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ni57e**. Acesso em: 05 de jun. 2020. **6.** Músicos na rua. Fonte: Anvel por Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/2TSTeSs**. Acesso em: 17 mai. 2021.

Solicite que respondam às questões a seguir, em seus cadernos

1. Quem são os personagens das imagens? Onde estão?
2. O que está acontecendo nas imagens?
3. Quais ações, os corpos das pessoas nas imagens, indicam?
4. Quais são as diferenças e semelhanças físicas e de figurino?
5. Que tipo de história é possível criar, a partir das imagens?

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, a proposta desta atividade é descobrir fisicalidades; para isso, solicite aos estudantes que andem pelo espaço utilizado para as aulas de teatro, busquem na memória e escolham sensações/sentimentos que já experimentaram. Oriente que procurem encontrar maneiras de interpretar e mostrar com o corpo, as sensações/sentimentos que escolheram, sem dizer nada. Diga que cada um tem seu modo de sentir e demonstrar as coisas, mas que teatralmente, elas precisam ser claras e de fácil compreensão, sendo assim, incentive os estudantes a usarem suas próprias referências. Você pode dar instruções durante o jogo como: relembre o que sentiu; sinta novamente; sinta antes de fazer; amplie seus movimentos; não fale, mostre com o corpo. Todo reforço positivo nesse momento é importante. A seguir, sugerimos algumas sensações:

Pisar na areia quente	**Tomar banho de chuva**	**Andar à beira mar**
Comer algo apimentado	**Tomar banho gelado**	**Abrir um presente**
Receber uma notícia triste	**Saber a nota da prova**	**Levar um susto**
Contar um segredo	**Quebrar um brinquedo**	**Magoar um amigo**

Ao final da atividade, realize uma roda de conversa, permitindo que todos que quiserem possam falar. Verifique as facilidades e dificuldades que encontraram, quais partes do corpo foram mais e menos utilizadas, se perceberam semelhanças e diferenças no que foi mostrado etc. Realize anotações para que possa utilizá-las no momento da avaliação. Você pode solicitar que registrem essa atividade por meio de desenhos ou de um pequeno texto sobre as sensações representadas.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, antecipadamente, prepare uma caixa de papelão grande e solicite aos estudantes que tragam roupas, sapatos, chapéus, retalhos de tecidos, bijuterias, objetos utilizados na vida cotidiana (vassoura, panela, balde plástico, copo e garrafas plásticas etc.), para construírem uma "**Caixa Mágica**".

Esta atividade será dividida em três etapas:

- **Etapa 1** - Todos os estudantes vão interagir ao mesmo tempo. Inicialmente, cada um escolhe um objeto, adereço ou roupa para, a partir dele, criar um personagem e sua fisicalidade. Oriente-os para que pensem e explorem as possibilidades oferecidas pelo elemento escolhido, enquanto andam pelo espaço. A partir daí, incentive-os a mostrar o personagem que surgiu, por meio da sua fisicalidade. Se necessário, dê exemplos de personagens e fisicalidades comuns na vida cotidiana, como mãe, pai, avó, avô, bebê, jogador, manicure, cobrador de ônibus, feirante, modelo, apresentador, médico, professor etc. Dê dicas, como: *Explore o objeto; busque o personagem no objeto; mostre com seu corpo*. Ao final, converse rapidamente sobre as percepções deles acerca dessa etapa e anote suas considerações.

- **Etapa 2** - Os estudantes deverão utilizar os mesmos personagens e elementos da atividade anterior. Divida a turma em grupos e explique que cada um deverá criar uma pequena cena livre, sem falas, a ser improvisada. Determine os tempos para que os estudantes combinem e realizem a improvisação. Reforce a importância do respeito que deve haver durante as apresentações. Ao final, converse rapidamente sobre as percepções deles acerca dessa etapa e anote suas considerações.

- **Etapa 3** – Agora, os estudantes descobrirão a teatralidade e a fisicalidade dos personagens, por meio da criação de cenas, a partir de um tema específico. Os elementos da "**Caixa Mágica**", poderão ser utilizados. Divida a turma em grupos e sorteie os temas: feira, refeitório da escola, ônibus, praia, dentista, entre outros). Cada grupo deverá conversar e combinar rapidamente, como mostrar "**onde está**", utilizando apenas gestos, **sem falas**. Os demais observarão a cena apresentada e farão anotações enquanto tentam entender quem são os personagens e onde a cena acontece. Ao final, converse rapidamente sobre as percepções deles acerca dessa etapa e anote suas considerações.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidade:
(EF03AR20) Experimentar o trabalho colaborativo e coletivo em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em pantomima, explorando a teatralidade do figurino e das fisicalidades.

Objeto de Conhecimento: Processo de Criação

- Improvisação teatral;
- Processos narrativos;
- Pantomima;
- Teatralidade do figurino e das fisicalidades

Habilidade Articuladora:
(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

Objeto de Conhecimento: Processo de Criação

- Relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

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 – sugerimos que, aos final das atividades, você organize uma roda de conversa sobre os objetos de conhecimento (e seus modificadores) trabalhados, utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do organizador curricular e seus registros.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, a seguir, 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.
- **Processos Narrativos**: Trata-se, basicamente, da transposição de uma história, de forma criativa, para a forma dramática, como por exemplo, a pantomima.
- **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 sobre os objetos de conhecimento de forma simples, permitindo que todos que quiserem

possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave e/ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Sugerimos, a seguir, algumas questões norteadoras, que também podem ser respondidas pelos estudantes em seus cadernos ou podem auxiliar na construção de um texto coletivo/colaborativo ao final da roda de conversa.

1. O que é improvisação teatral? Alguém já experimentou ou já viu? Como, onde e quando?
2. O que é uma pantomima? Alguém já experimentou ou já viu? Como, onde e quando?
3. O que é uma história dramatizada? Alguém já experimentou ou já viu? Como, onde e quando?
4. Quais histórias conhecem que já foram adaptadas para o teatro, cinema, novela, musical, seriado ou desenho animado?
5. Quais características um figurino precisa ter para caracterizar um determinado personagem? Dê um exemplo.
6. Quais características físicas precisam estar presentes, para caracterizar um determinado personagem?
7. Como é fazer uma atividade em grupo? Como acontece a colaboração entre os integrantes do grupo?
8. Quais são as diferenças entre coletivo e colaborativo?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e 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 possam falar e fazer registros sobre os elementos, da improvisação, pantomima, teatralidades do figurino e das fisicalidades que perceberam. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos.

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

1. Pantomima - 2º Fórum de Educação nos Anos Iniciais. Fonte: Governo do Estado de São Paulo/Flirck. Disponível em: **https://bit.ly/2YXFSmB**. Acesso em: 13 jun. 2020. **2.** Grupo de Teatro Estudantil – COTTAL. Fonte: Governo Estado de São Paulo/Flirck. Disponível em: **https://bit.ly/3d2eFqQ**. Acesso em: 16/06/2021. **3.** Mostra de Teatro Guarulhos Norte. Fonte: Governo do Estado de São Paulo/Flirck. Disponível em: **https://bit.ly/3gJCxlc** . Acesso: 16/06/2021. **4.** Atores encenando. Fonte: Free-Photos/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3zQPkKq**. Acesso: 16/06/2021. **5.** O Diabo, personagem do espetáculo O Diabo do Acidente. 6. Bruxa Malvada, personagem do espetáculo Branca de Neve. **7.** Personagem do espetáculo O Fantasma de Scrooge. Fonte das imagens 5, 6 e 7: Eliana Florindo. Imagens de acervo pessoal cedidas especialmente para este material.

Vídeos:

Espetáculo Improvável - Só perguntas #6. Os Barbixas. Disponível em: **http://gg.gg/ni5b4**. Acesso em: 05 jun. 2020.

Teaser do Espetáculo A Rainha procura. Quintal Art. Disponível em: **http://gg.gg/ni5bd**. Acesso em: 05 jun. 2020.

Pantomima - Mime - Mime ET the car. Disponível em: **http://gg.gg/ni5bm**. Acesso em: 05 jun. 2020.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade os estudantes experimentarão o trabalho colaborativo por meio da criação de uma história coletiva. Para isso, organize os estudantes numa roda e diga que esta será uma história inventada coletivamente.

Explique que o processo é simples:

O professor começa a história e, em determinado momento, diz a frase: "**então aconteceu uma coisa!**";

O estudante do lado direto deve contar o que aconteceu, prosseguir a história e dizer a frase: "**então aconteceu uma coisa!**", quando quiser passá-la para o próximo colega.

Todos devem seguir essa regra, exceto o último estudante que, além de contar o que aconteceu, termina a história.

Ao final, converse rapidamente sobre as percepções deles acerca dessa etapa e anote suas considerações.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Esta atividade será realizada em grupos e utilizará os elementos da "**Caixa Mágica**" (Situação de Aprendizagem II).

Cada grupo deve escolher um integrante para ser um manequim e os outros deverão produzi-lo, utilizando os elementos recolhidos da caixa mágica. Estabeleça um tempo para as montagens. Esclareça que o manequim não pode opinar sobre sua caracterização.

Quando as montagens estiverem prontas, todos os manequins devem ser levados até o palco ou área reservada para isso, e devem ficar posicionados. Ao sinal do professor, os manequins deverão ganhar vida e interagir entre si, a partir das fisicalidades sugeridas pelo seu figurino. Reforce que manequins não falam.

Oriente os estudantes que observem as improvisações e pantomimas, sem falar ou conversar, mas anotando suas opiniões e ideias para serem utilizadas na roda de conversa, ao final.

Realize seus registros sobre as improvisações, pantomimas, figurinos e fisicalidades interessantes. Ao final, converse rapidamente sobre as percepções deles acerca dessa etapa e anote suas considerações.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA III

Professor, nesta atividade os estudantes explorarão, em grupos, as relações processuais entre as diversas linguagens artísticas na criação de um personagem de pantomima e os processos narrativos criativos, por meio da encenação de uma situação hipotética. Explique que essa encenação deverá ter começo, meio e fim e que se dará, utilizando a pantomima, sem falas, usando apenas sons. Cada apresentação deve durar no máximo, 5 minutos, e todos devem participar de alguma forma.

Esta atividade será dividida em etapas para que todos os estudantes participem do processo de criação.

- **Etapa 1** – Cada grupo vai sortear uma situação, escrita num cartão, para iniciar as conversas sobre a encenação que irão apresentar.

Situações Sugeridas			
Ir ao cinema	Festa de casamento	Dançar na festa	Briga na escola
Compra no mercado	Jogo de futebol	Reunião de escola	Ir à feira livre
Depósito no banco	Cantar na praça	Tomar sol na praia	Ir ao hospital
Andar de ônibus	Dirigir carro	Controlar trânsito	Fazer sanduíche

- **Etapa 2** – Após o sorteio da situação hipotética, eles deverão definir quais personagens estarão nas cenas e o que acontece com cada um deles. Colaborativamente, eles devem rascunhar uma história e decidir de que forma ela vai acontecer. Deixe claro que a encenação deve acontecer sem falas, utilizando apenas gestos e sons.
- **Etapa 3** – Os estudantes deverão preencher uma ficha com as informações de seus personagens. Tais informações ajudam esses personagens a tomar forma e a "sair da cabeça do estudante". Eles deverão escolher um nome, uma característica marcante, um som, um adereço da "**Caixa Mágica**" e uma outra característica física.

Exemplo de Ficha:

Ficha do Personagem
Grupo:
Situação hipotética:
Nome do personagem:
Característica marcante:
Outra característica:
Elemento da “Caixa Mágica”:
Som do personagem:

- **Etapa 4** – Definidas as características do personagem, os estudantes desenham os figurinos. Cada personagem deve ter, ao menos, um elemento da "Caixa Mágica". Os personagens podem ser desenhados e devem usar os elementos que os estudantes utilizarão nas cenas.

- **Etapa 5** – Retome com os estudantes que os personagens serão improvisados por meio da pantomima, sem falas. Nesse momento, os estudantes podem pensar nos sons de suas personagens. Estes sons podem ser resmungos, chiados, grunhidos, murmúrios, mas não podem caracterizar uma fala. Inicialmente, oriente que criem as personagens corporalmente, dando fisicalidades baseadas no figurino desenhado. Oriente os estudantes que explorem os sons, experimentem posturas e planos (apresentados no bimestre anterior, na linguagem da dança).

- **Etapa 6** – Hora do Ensaio. Cada grupo deverá ensaiar sua cena, combinando pontos importantes. Nesse momento, é importante combinar ações, formas e espaços de atuação. É importante que os grupos ensaiem a cena inteira, com começo, meio e fim.

- **Etapa 7** – Os estudantes podem utilizar músicas, recursos e efeitos sonoros. Estes sons podem ser *online*, reproduzidos em aparelhos ou produzidos por um estudante durante a apresentação.

- **Etapa 8** – Hora da Apresentação. Deixe claro que a apresentação é a culminância do processo de criação. Todos devem assistir às cenas, prestando atenção e fazendo anotações. Combine que ninguém deve falar e nem tentar adivinhar o que irá acontecer.

- **Etapa 9** – Após as apresentações, converse com a turma sobre as percepções deles acerca dessa etapa e anote suas considerações.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidade:
(EF03AR22) Experimentar, com respeito e sem preconceito, possibilidades criativas de movimento e de voz para personagens que representam pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas.

Objeto de Conhecimento: Processos de Criação

- movimento e voz
- personagem

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 – sugerimos que, ao final das atividades, você organize uma roda de conversa sobre os objetos de conhecimento (e seus modificadores) trabalhados, utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do organizador curricular e seus registros.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **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 voz, porém, assumindo características específicas, deixando evidentes as diferenças que existem entre ele e o personagem.
- **Personagem**: retomar conceito apresentado na Situação de Aprendizagem II.
- **Respeito**: Sentimento e ação, sensível e prudente, que demonstra atenção, compreensão, aceitação e consideração pelo outro, ou por uma representatividade (Animais, Natureza, Nações, Religiões etc.), reconhecendo e valorizando seus princípios positivos, suas tradições, escolhas e ações afirmativas.
- **Preconceito**: opinião antecipada, idealização, concepção, forma de pensar, prejulgamento generalizado, assumido sem informação consistente, cuidado ou causa.
- **Estereótipo**: conceito clichê, generalização, rótulo, "padrão", pressuposto etc.
- ***Bullying***: O termo surgiu a partir da palavra em inglês *bully*, que possui diversos significados na língua portuguesa, como, por exemplo: ameaçar, oprimir, maltratar, intimidar etc. É uma prática que envolve ações intencionais de ameaça, violência, intimidação, maus tratos, assédio moral, entre outros, de forma recorrente contra uma pessoa.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas sobre os objetos de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar

suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave e/ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Sugerimos, a seguir, algumas questões norteadoras que também podem ser respondidas pelos estudantes em seus cadernos ou podem auxiliar na construção de um texto coletivo/colaborativo ao final da roda de conversa.

1. Numa história, quem pode ser personagem? Cite uma história e um personagem dela.
2. Como esses personagens podem ser fisicamente? Como se movimentam e quais tipos de voz podem ter?
3. O que é respeito? Como se percebe respeito na arte?
4. O que é preconceito, estereótipo e *bullying*?
5. O que é comparação? Por que não devemos comparar pessoas e sua produção artística?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e 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 possam falar e fazer registros sobre os conceitos trabalhados na atividade anterior. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos.

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

1. Ator caracterizado como leão. Fonte: Viviane6276/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nix0k**. Acesso em: 23 jun. 2020.
2. Atriz caracterizada como Samurai. Fonte: Ptksgc/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nix22**. Acesso em: 23 jun. 2020.
3. Panda – Ilustração. Fonte: GraphicMama-team/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nix2v**. Acesso em: 23 jun. 2020.
4. Dragão e Humano. Fonte: pendleburyannette/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nix3e**. Acesso em: 15 jun. 2020.

Vídeos:

Teaser do musical O Rei Leão. Aplauso Brasil TV. Disponível em: **http://gg.gg/nix3x**. Acesso em: 13 nov. 2019.

Teaser do Espetáculo Soltando os Bichos. Reticências Produções Artísticas. Disponível em: **http://gg.gg/nix4g**. Acesso em: 23 jun. 2020. 1

Trecho da peça Os Saltimbancos: A Galinha. TV Brasil. Disponível em: **http://gg.gg/nix4t**. Acesso em: 23 jun. 2020.

Teaser Pluft, O Fantasminha. Ricca Produções. Disponível em: **http://gg.gg/nix5b. Acesso** em: 23 jun. 2020.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade os estudantes irão experimentar, com respeito e sem preconceito, possibilidades criativas de movimento e de voz para personagens que representem pessoas ou animais e reconhecer semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas.

Colaborativamente, elabore uma lista com os nomes de 10 personagens humanos e dez animais. Solicite que cada estudante elabore um crachá (feito com cartolina e barbante, para pendurar no pescoço) e escreva o nome de um dos personagens que representa um ser humano (bombeiro(a), policial, bruxa(o) etc.) de um lado e o nome que representa um dos animais, do outro. Não importa que haja maior número de um ou de outro personagem.

Quando os crachás estiverem prontos, recolha-os e explique que é você quem vai distribuí-los durante o exercício de experimentação. Diga que, assim que receberem os crachás, eles deverão experimentar diferentes possibilidades de movimentos e voz de um personagem que consta num dos lados do crachá que recebeu.

Combine com eles que, quando você disser "**congela**", todos devem parar exatamente onde e como estão e que só retomarão o exercício quando você disser "**todos em movimento**".

Coloque uma música e solicite que eles caminhem pelo espaço onde acontece a aula, sem se relacionar nem falar. Enquanto eles caminham, distribua os crachás aleatoriamente – cada estudante pode escolher o personagem que quiser.

Escolha um ponto fixo ou circule entre eles para observar atentamente as experimentações. Enquanto os observa, escolha alguns estudantes para mostrar seus personagens para a turma. Isso pode ser feito individualmente ou em grupos, você decide. Use a estratégia de "congelar" o grupo, e diga os nomes dos estudantes que devem retomar os movimentos e vocalizações dos personagens que estão experimentando, enquanto o restante se mantém imóvel (exceto a cabeça) e os observa. Ex: só Carlos e Daniela em movimento. Aguarde pelo menos 10 segundos e coloque "todos em movimento" novamente. Repita até que todos tenham participado e experimentado os dois personagens que constam em seus crachás.

Terminado o jogo, realize uma roda de conversa e pergunte como foi experimentar os movimentos e vozes de personagens, como se sentiram e quais semelhanças e diferenças perceberam nas experimentações dos mesmos personagens, feitas por eles e seus colegas. Anote as observações dos estudantes para a avaliação.

4º BIMESTRE

A 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, 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, interferem e ampliam nossa sensibilidade enquanto percebemos e conhecemos a nós mesmos, o outro e o 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" (BRASIL, 1998).

Considerando que, nesta etapa da educação básica, este 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 preciso haver 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, esclarecimento 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 da criança.

É fundamental, sempre que possível, buscar outros espaços de aprendizagem, sair da sala de aula, da escola, utilizar corredores, escadarias, pátios, teto, janelas, jardins; organizar e 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.

EDUCAÇÃO INCLUSIVA – ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Professor, a seguir, oferecemos informações a respeito de como você pode atuar nas aulas para os estudantes com deficiência. É importante inclui-los nas atividades, deixando-os seguros de que sua participação será benéfica e de que seus espaços e tempos serão respeitados.

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 prosse-

guir 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 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. (Tese de Mestrado). IA/UNESP. Disponível em: **http://gg.gg/myums**. 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, ao grau de acuidade visual, à idade de incidência da perda visual, ás experiências educacionais vivenciadas, ás 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 Ap. Baldoino. UFMG. Disponível em: **http://gg.gg/nfv9v**. Acesso em: 31 jan.2020.

Deficiência Intelectual

O Componente Curricular Arte, através de 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/nfvhx**. Acesso em 23 out. 2019.

Arte e Deficiência Intelectual: caminhos, possibilidades e aprendizagem. Vilma S. M. Matera e Zaíra Fátima R. G. Leal. Disponível em: **http://gg.gg/nfviu**. Acesso em: 31 jan. 2020.

ORGANIZADOR CURRICULAR – ARTES VISUAIS

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF03AR01) Identificar e apreciar desenho, pintura, escultura e gravura como modalidades das artes visuais tradicionais e contemporâneas presentes na cultura paulista, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e identificação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores	Participa da sondagem e da apreciação; Identifica os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF03AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos do desenho, da pintura, da escultura e da gravura em suas produções.	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.
(EF03AR03) Identificar e reconhecer as influências estéticas e culturais de diferentes povos indígenas e africanos nas manifestações artísticas visuais da cultura paulista, em diferentes épocas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, identificação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; Identifica e reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF03AR04) Experimentar desenho, pintura, escultura e gravura por meio de técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e experimentação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; Experimenta os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF03AR06) Descrever sua criação, explicitando as escolhas feitas e seus sentidos, e reconhecendo outros sentidos expressos pelos colegas sobre sua criação.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e descrição dialogada sobre os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; Descreve e dialoga sobre os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF03AR07) Investigar e reconhecer espaços (museus, galerias, instituições, feiras, casas de cultura etc.) e profissionais do sistema das artes visuais (artistas, artesãos, curadores etc.) nos contextos local e paulista.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, investigação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; Investiga e reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
Habilidade Articuladora		
(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, reconhecimento e experimentação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores	Participa da sondagem e da apreciação; Reconhece e experimenta os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidade:
(EF03AR01) Identificar e apreciar desenho, pintura, escultura e gravura como modalidades das artes visuais tradicionais e contemporâneas presentes na cultura paulista, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Objetos de Conhecimento: Contextos e práticas

- Desenho,
- Pintura,
- Escultura,
- Gravura

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 – sugerimos que, ao final das atividades, você organize uma roda de conversa sobre os objetos de conhecimento (e seus modificadores) trabalhados, utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do organizador curricular e seus registros.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **Desenho**: Modalidade das artes visuais que tem, no traço, seu elemento básico, como forma singular de comunicar uma ideia, um pensamento, uma emoção. O desenho se apresenta como possibilidade de conhecimento artístico e estético, desde seu significado mágico para o homem das cavernas até os desenhos em grandes formatos e as linguagens híbridas contemporâneas, abarcando, ainda, as produções ilustrativas, formas construtivas e técnicas da arquitetura e do *design*, com enfoque artístico, científico, lúdico, industrial, arquitetônico, publicitário, digital etc.
- **Pintura**: Artisticamente, a pintura tem, na cor, seu elemento mais simbólico. A pintura, como modalidade das artes visuais, implica conhecimento, intenção e processos criativos na utilização de técnicas, materiais, matérias, ferramentas, suportes, tecnologias digitais etc.
- **Escultura**: Esta modalidade das artes visuais consiste, basicamente, na elaboração de obras plásticas por meio da moldagem, cinzelagem, fundição ou aglomeração de diversas matérias na criação de formas, volumes ou relevos tridimensionais.
- **Gravura**: Nas artes visuais, esta modalidade consiste na possibilidade de imprimir uma ou várias cópias de uma imagem, a partir de uma matriz, feita artesanalmente. Esta matriz pode ser de metal, madeira, pedra, linóleo, tela de nylon, entre outros materiais alternativos.
- **Artes visuais tradicionais e contemporâneas**: As artes visuais tradicionais são aquelas que utilizam materiais, suportes, ferramentas e técnicas tradicionalmente utilizados na configuração de uma produção artística. A arte visual contemporânea inclui meios, suportes, ferramentas,

técnicas, investigações e tecnologias pouco comuns ou inusitadas, além de utilizar todos os meios tradicionais para configurar suas produções e, muitas vezes, os conceitos são priorizados em detrimento da obra.

- **Bidimensional**: Aquilo que possui duas dimensões (comprimento e largura). Pinturas, desenhos e gravuras são bidimensionais.
- **Tridimensional**: Aquilo que tem três dimensões (altura, profundidade e largura). Esculturas e relevos são tridimensionais.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas sobre os objetos de conhecimento, de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave e/ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Sugerimos, a seguir, algumas questões norteadoras, que também podem ser respondidas pelos estudantes em seus cadernos ou podem auxiliar na construção de um texto coletivo/colaborativo ao final da roda de conversa.

1. O que é desenho? Quais tipos de desenho você conhece e faz? Quais materiais são necessários para desenhar? Quais você usa?
2. O que é pintura? Quais tipos de pintura você conhece e faz? Quais materiais são necessários para pintar? Quais você usa?
3. Quais são as diferenças entre desenho e pintura?
4. O que é gravura? Quais tipos de gravura você conhece? Quais materiais são necessários para fazer uma gravura? Você já fez alguma? Fale sobre ela.
5. O que é escultura? Quais tipos de escultura você conhece? Quais materiais são necessários para fazer uma escultura? Você já fez alguma? Fale sobre ela.

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

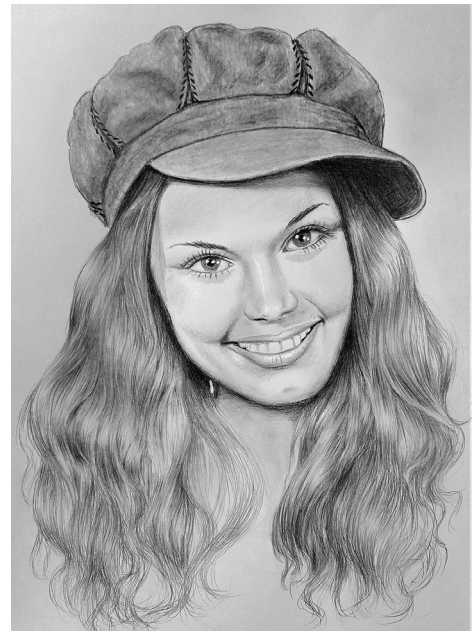
Professor, analise as imagens antes de apresentá-las aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar sobre esses conceitos. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos.

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. Solicite que respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos.

1. Conseguem identificar cada modalidade artística?
2. Quais materiais foram utilizados? (lápis preto, lápis de cor, tinta, pincel, goivas, madeira, sucatas, tela, papel, argila etc.).
3. Quais modalidades são bidimensionais e quais são tridimensionais?

Desenho:

1



2

1. Menina com chapéu. Lápis preto sobre papel. Fonte: Cottage158/ Pixabay. .
Disponível em **https://bit.ly/3xa5DzX** Acesso em : 16 jun. 2021.
2. Cavalo Alado. Lápis de cor sobre papel. Fonte: James de Mers / Pixabay.
Disponivel em **https://bit.ly/3dAAj5J**. Acesso em 16 jun. 2021.

Pintura:

1

2

1. **Sem Título**. Acrilica sobre tela. Fonte: Silas Camargo Silão /Pixabay. Disponivel em: **https://bit.ly/3xcCuEi**. Acesso em 16 jun. 2021.
2. **Natureza Morta**. Oléo sobre tela. Fonte: Silas Camargo Silão /Pixabay. Disponivel em **https://bit.ly/3xagtWP** . Acesso em 16 jun. 2021.

Escultura:

1

2

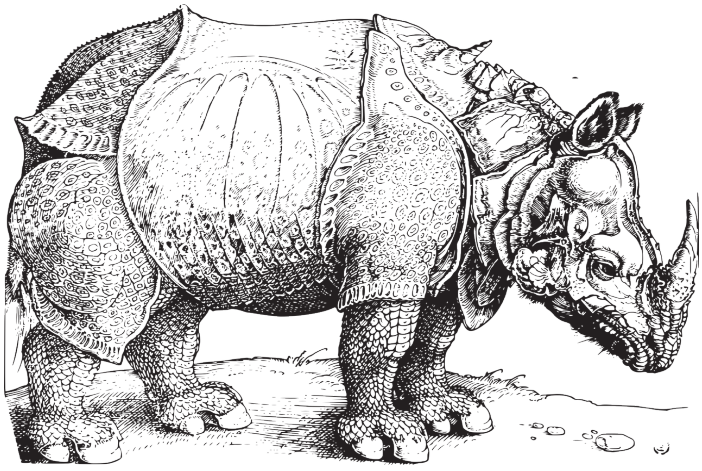
1. Orquestra. Escultura em ferro. Fonte: Russel Yan /Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3hnZFEX**. Acesso em 16 jun. 2021.

2. Escultura em Pedra (Zhu Ming). Fonte: Vicyu145 /Pixabay. Disponivel em **https://bit.ly/3xgnV2E**. Acesso em 16 jun. 2021.

Gravura:

1

2



1. Lampiões. Linóleogravura. Fonte: Chaterine Francois /Pixabay.
Disponível em: **http://gg.gg/h28lh**. Acesso em 16 jun. 2021.
2. Rinoceronte de Dürer. Gravura sobre metal. Fonte: Gregpry Roose /Pixabay.
Disponivel em **https://bit.ly/3x65cqt**. Acesso em 16 jun. 2021.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA

Professor, proponha aos estudantes uma pesquisa de imagens de desenhos, pinturas, esculturas e gravuras, tradicionais e ou contemporâneas, para que ampliem seus repertórios em relação a essas modalidades. Peça que recortem ou façam cópias, colem em papel sulfite, e tragam para a escola. Essas imagens serão utilizadas na última Situação de Aprendizagem.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:
(EF03AR02)
Explorar e reconhecer elementos constitutivos do desenho, da pintura, da escultura e da gravura em suas produções.

Objetos de conhecimento: Elementos da linguagem

- Elementos constitutivos do desenho, da pintura, da escultura, da gravura.

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 – sugerimos que, aos final das atividades, você organize uma roda de conversa sobre os objetos de conhecimento (e seus modificadores) trabalhados, utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do organizador curricular e seus registros.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Elementos constitutivos do desenho:

- **Ponto**: é o menor e o mais simples dos elementos da linguagem visual. Se o ponto estivesse unido ao outro, numa sequência, teríamos uma linha.
- **Linha**: uma sequência de pontos contínuos resulta numa linha. Há vários tipos de linhas: reta, curva, quebrada, entre outras.
- **Forma**: ocorre na intenção da junção de uma ou mais linhas ou no espaço obtido por elas, definindo e dando sentido a uma imagem.
- **Proporção**: a proporção indica a relação entre dois elementos e/ou imagens de tamanhos diferentes, apontando a sua correlação de proporcionalidade.
- **Perspectiva**: é a sensação de distanciamento entre elementos e/ou imagens numa obra, onde elementos próximos são maiores que os mais distantes.
- **Luz e sombra**: num desenho, os efeitos de luz e sombra são percebidos pelas variações entre claro e escuro e criam diferentes sensações, perspectivas, planos etc.

Elementos constitutivos da pintura:

- **Cor**: divide-se em matiz, intensidade e tonalidade; para muitos artistas, a cor define todo o seu estilo no trabalho.
- **Linha**: na pintura, cada pincelada cria uma linha, definindo limites, criando sentidos, nuances e sensações de movimento.

- **Forma**: ocorre na intenção da junção de uma ou mais linhas ou no espaço obtido por elas, definindo e dando sentido a uma imagem.
- **Espaço**: o espaço e/ou volume demonstram o equilíbrio entre a forma principal, o contexto cênico ao redor e o fundo.
- **Textura**: a ilusão das texturas é obtida por meio das pinceladas; dependendo do tipo de tinta, elas poderão ser mais espessas e dar profundidade ao trabalho. Também há possibilidades de criação com outros materiais de pintura (lápis de cor e giz, por exemplo).
- **Composição**: é o arranjo da pintura, no qual é inserida a forma principal; os elementos do plano de fundo serão adicionados um a um, fazendo parte de toda a obra.
- **Direção**: em arte, o termo é amplo, interpretado de diversas maneiras, na posição vertical e/ou na horizontal, e pode se referir à perspectiva.
- **Tamanho**: é referente à escala da pintura e das proporções dos elemento.
- **Tempo**: é regido pela quantidade de elementos utilizados para manter a atenção do espectador.
- **Movimento**: é o modo como o artista insere os elementos em lugares estratégicos, direcionando os olhos do espectador para percorrer a pintura.

Elementos constitutivos da escultura:

- **Dimensões**: tridimensionalidade da obra (altura, largura e profundidade).
- **Linhas, formas, luz e sombra, proporção, textura, composição, direção, movimento**: observar os itens apresentados em elementos constitutivos da pintura e do desenho.
- **Elementos constitutivos da gravura**: Todos do desenho e da pintura.

PARA SABER MAIS:

Fundamentos da Arte: Elementos e princípios. Fábio Travassos. Disponível em: **http://gg.gg/mzm7t**. Acesso em: 11 nov. 2019.

Artes visuais – Elementos visuais. Disponível em: **http://gg.gg/mzm89**. Acesso em: 11 nov. 2019.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas sobre os objetos de conhecimentos de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave e/ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Sugerimos a seguir algumas questões norteadoras, que também podem ser respondidas pelos estudantes em seus cadernos ou podem auxiliar na construção de um texto coletivo/colaborativo ao final da roda de conversa.

1. O que é um ponto?
2. O que é uma linha?
3. Quais são as diferenças da linha no desenho, na pintura, na escultura e na gravura?
4. O que é uma forma?
5. O que é cor?
6. O que você entende por tonalidade?
7. Como percebemos luz e sombra nas modalidades artísticas?
8. O que é volume?
9. O que é textura?
10. Como podemos perceber o volume e a textura?
11. O que é composição?
12. O que é proporção e movimento?

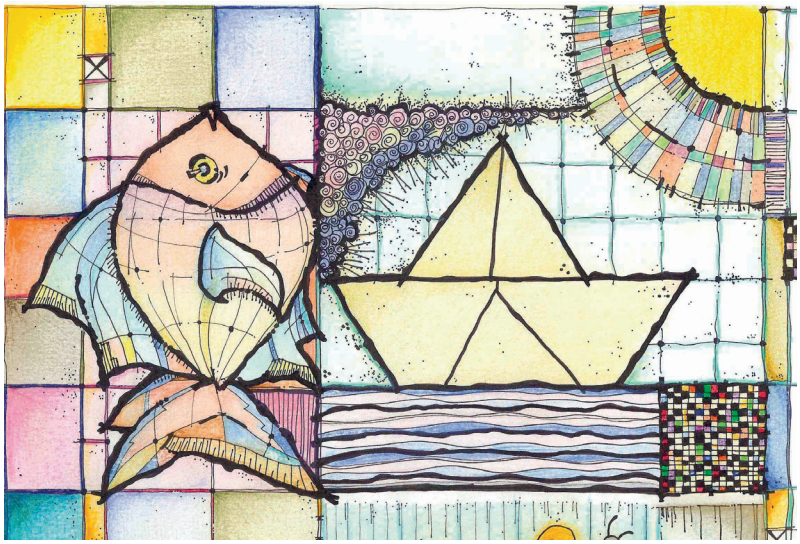
ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, diga aos estudantes que é possível fazer a leitura de uma obra de arte da mesma forma como lemos um texto, reconhecendo e interpretando seus elementos constitutivos. Complementem, explicando a eles o que é uma leitura formal de obras de arte.

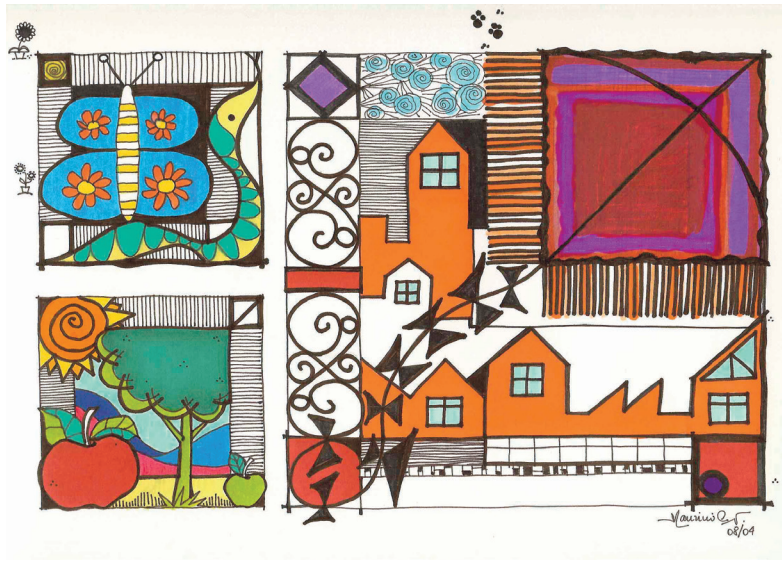
Ao apresentar cada imagem, faça questionamentos e intervenções, registrando o que é dito para sistematizar no final.

1. Reconhecem pontos nas obras?
2. Reconhecem linhas? Quais tipos? Quais sensações provocam?
3. Quais cores identificam? Quais são primárias, secundárias, terciárias, neutras, quentes, frias? Quais sensações provocam?
4. Quais formas reconhecem?
5. São bidimensionais ou tridimensionais?
6. Conseguem identificar quais são as texturas?
7. Quais elementos provocam a sensação de movimento?
8. Onde identificam efeitos de luz e sombra?

1



1. Barco de Papel. Maurício Nascimento. Gravura. Disponível em: **http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=152602**. Acesso em: 19 dez. 2019.



2

2. Borboleta. Maurício Nascimento. Gravura. Disponível em: **http://gg.gg/mzmkb**. Acesso em: 19 dez. 2019

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA

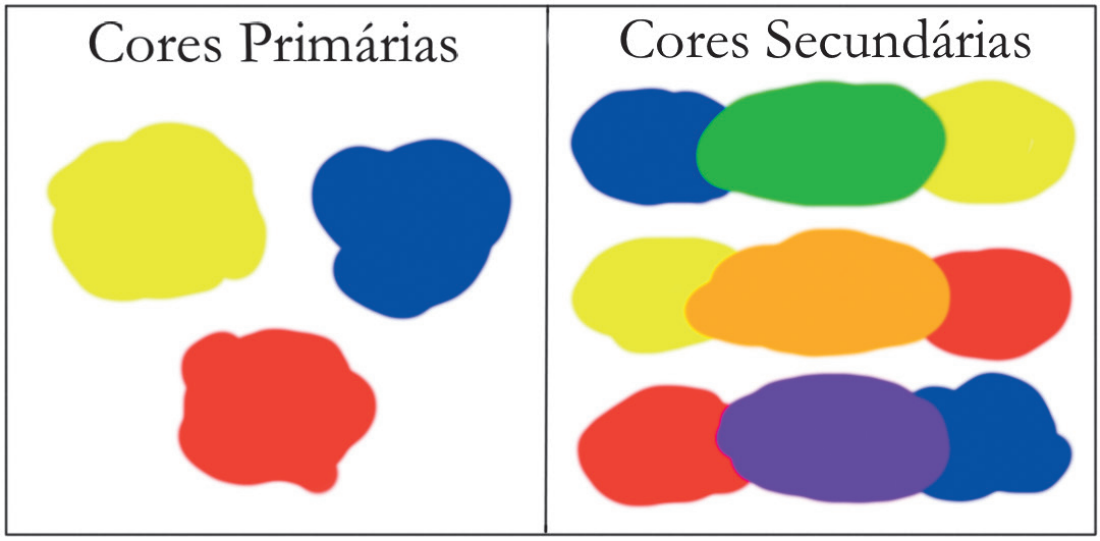
Professor, nesta atividade os estudantes irão explorar alguns dos elementos constitutivos da artes visuais. Ao final das atividades, recolha as produções dos estudantes, pois serão utilizadas na última Situação de Aprendizagem. Esta atividade **requer preparação prévia** de uma mesa com os materiais: papel sulfite, guache nas cores azul, amarelo, vermelho; barbante; lápis de cor; lápis preto; pincel; caneta; caneta hidrocor; cola; lixa; moeda; folhas de plantas; colher plástica; pote de plástico; massa de modelar; argila; papel crepom — o que for possível. Proteja as carteiras.

Explique aos estudantes que:

- Uma folha de sulfite deverá ser dobrada em quatro partes e numerada. Na parte 1 será explorado o **uso do ponto**, com qualquer material; nas partes 2, 3 e 4 serão exploradas as **linhas retas, horizontal, vertical e inclinada**, respectivamente, com barbante e cola.

- Em outra folha, façam o mesmo procedimento para que sejam exploradas **linhas curvas, quebradas, onduladas e espiral**.

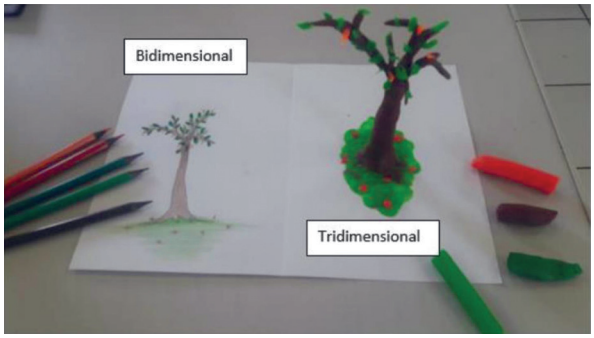
- Para explorar a **cor**, disponibilize uma folha de papel sulfite — que deverá ser dividida em duas partes iguais — o guache e os pincéis. Na primeira parte, eles deverão explorar as cores primárias, sem misturá-las. Na segunda parte, experimentarão misturar as core e descobrirão as cores secundárias.



Quadro Cores Primárias e Cores Secundárias. Desenho de Eliana Florindo elaborado especialmente para esse material.

- Para explorar **formas**, retome e fale mais sobre as imagens já apresentadas. Numa folha de sulfite, que deverá ser dividida em duas partes, eles deverão criar desenhos: um figurativo e um abstrato, utilizando qualquer material.

- Para explorar o elemento **espaço**, os estudantes irão dividir uma folha sulfite em duas partes. Na primeira parte criarão um desenho (bidimensional) e, na segunda, com massa de modelar ou argila, deverão reproduzir o desenho, transformando-o em uma escultura tridimensional.



Quadro Bidimensional e Tridimensional. Imagem de Edison Itao, elaborado especialmente para esse material.

- Para a explorar as texturas, explique-lhes que deverão procurá-las pela sala de aula usando o toque dos dedos. Quando encontrarem, deverão colocar a folha sobre ela e passar, com cuidado, o giz de cera ou lápis por cima, para transferi-la para o papel.

Quadro: Exemplo de Texturas: Cestaria, folha, madeira, moeda e medalha. Esquema elaborado por Eliana Florindo, 2019 especialmente para esse material.

- Para explorar os efeitos de luz e sombra, proponha aos estudantes uma expedição pela escola. Escolham um local onde haja incidência da luz do sol sobre um objeto (Ex. uma árvore, um vaso de planta ou algo levado por você). Eles deverão observar e perceber as diferenças entre o claro e o escuro. Numa folha de sulfite, com lápis preto, deverão desenhar o que estão observando.

Bola no gramado. Imagem de NTW/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/mzn26**. Acesso em: 12 nov. 2019.

Professor, recolha as produções dos estudantes, pois serão utilizadas na última Situação de Aprendizagem.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidades:
(EF03AR04) Experimentar desenho, pintura, escultura e gravura por meio de técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos.

Objeto de conhecimento: Materialidade
- Técnicas convencionais e não convencionais de desenho, pintura, escultura e gravura

(EF03AR06) Descrever sua criação, explicitando as escolhas feitas e seus sentidos, e reconhecendo outros sentidos expressos pelos colegas sobre sua criação.

Objeto de conhecimento: Materialidade
- Técnicas convencionais e não convencionais
- Processo 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 – sugerimos que, ao final das atividades, você organize uma roda de conversa sobre os objetos de conhecimento (e seus modificadores) trabalhados, utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do organizador curricular, e seus registros.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, pormeio dos QR Codes. Os smartphones mais recentes já são capazes de lê-los.

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

- **Técnicas convencionais**: Tradicionalmente utilizadas, nelas se usam materiais e instrumentos comuns. Por exemplo: desenho de observação; pintura com lápis de cor; recorte e colagem de papeis; modelagem de argila.
- **Técnicas não convencionais**: Pouco ou raramente utilizadas, permitem experimentação e podem utilizar materiais e instrumentos comuns ou pouco comuns. Por exemplo: desenho cego; pintura de observação pelo espelho.
- **Uso sustentável de materiais e instrumentos**: Requer a noção de que os recursos são limitados e, por isso, devem ser usados de forma adequada e consciente.
- **Processo de Criação**: exercício criativo e intencional que considera os elementos visuais para configurar um produto artístico.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas sobre os objetos de conhecimento de forma simples, permitindo que todos que quiserem

possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave e/ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

Sugerimos, a seguir, algumas questões norteadoras, que também podem ser respondidas pelos estudantes em seus cadernos ou podem auxiliar na construção de um texto coletivo/colaborativo ao final da roda de conversa.

1. O que vocês entendem por técnica? Conhecem alguma?
2. Quais técnicas vocês acreditam que existem na arte? Conhecem alguma?
3. Qual é a técnica que vocês usam para desenhar? E pintar? E modelar? E para fazer uma colagem?
4. O que vocês usam (materiais) para desenhar, pintar, modelar e para fazer uma colagem?
5. Quando desenham, pintam, modelam e fazem colagens, vocês usam os materiais com cuidado ou de qualquer jeito?
6. Sabem o que é uso consciente?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens antes de apresentá-las aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar sobre matérias, suportes e ferramentas utilizadas, técnicas convencionais e não convencionais. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos.

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.

Desenho:

1

2

1. **Gatos**. Desenho. Lápis grafite sobre papel. Fonte: Emir Kolonja/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3dwVHss**. Acesso em 16 jun. 2021.
2. **Grafite**. Desenho sobre muro. Fonte: Amaral Neto/Pixabay. Disponivel em: **https://bit.ly/2V0dstZ**. Acesso em 16 jun. 2021.

Pintura:

1

2

1. **Farol**. Pintura. Óleo sobre tela. Fonte: Natureworks/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3h8fOiR**. Acesso em 16 jun. 2021.
2. **Casas de Palha de Cordeville.** Vincent Van Gogh. Óleo sobre tela. Fonte: Jeasung An/Pixabay. Disponivel em: **https://bit.ly/3qJwRuT**. Acesso em 16 jun. 2021.

Escultura:

1

2

1. **Homens na fila do pão.** George Segal. Escultura em bronze. Fonte: Public Domain Pictures/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3Ajybco**. Acesso em 16 jun. 2021.
2. **Escultura africana Mãe**. Escultura sobre pedra. Fonte: Falco/Pixabay. Disponivel em: **https://bit.ly/3qH71Yk**. Acesso em 16 jun. 2021.

Gravura:

1

2

1. **Matriz Gravura: Matriz, goivas, tintas e rolo de impressão**. Fonte: Stux/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3jy35ru**. Acesso em 16 jun. 2021.
2. **Casal**. Xilogravura. Fonte: Prawny/Pixabay. Disponivel em: **https://bit.ly/363XTDO**. Acesso em 16 jun. 2021.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, esta atividade **requer preparação prévia** de: rolo de papel higiênico, tinta, argila, massa de modelar, sucatas, cola, adesivos, pequenos objetos, recortes de revista, folhas, gravetos, pedras, papéis (sulfite, jornal, pardo, cartolina, papelão etc.) pratos descartáveis, tábuas, pinceis, lápis, canetas (hidrocor, esferográfica etc.), espátula, palitos etc.

Explique aos estudantes que esta atividade será individual para ressaltar a autonomia e poética pessoal nas produções que serão realizadas. Para isso, eles devem experimentar, manipular, testar hipóteses, fazer, refazer e transformar os materiais que escolherem. Deixe-os livres para escolher uma modalidade entre desenho, pintura, escultura ou gravura.

Importante: O estudante deverá descrever seu processo de criação, explicitando suas escolhas e o que significam os elementos da composição.

Após a finalização dos processos criativos, organize uma exposição para que realizem a leitura formal e interpretativa das produções.

Professor, recolha as produções dos estudantes, pois elas serão utilizadas na última Situação de Aprendizagem.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidade:
(EF03AR03) Identificar e reconhecer as influências estéticas e culturais de diferentes povos indígenas e africanos nas manifestações artísticas visuais da cultura paulista, em diferentes épocas.

Objeto de Conhecimento: Matrizes Estéticas e Culturais

- Influências estéticas e culturais de diferentes povos indígenas e africanos.

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 – sugerimos que, ao final das atividades, você organize uma roda de conversa sobre os objetos de conhecimento (e seus modificadores) trabalhados, utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do organizador curricular e seus registros.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, pormeio dos QR Codes. Os smartphones mais recentes já são capazes de lê-los.

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

- **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. Nesta produção, utilizam tudo aquilo que é encontrado na natureza (madeira, fibras, sementes e frutos, cipós, folhas, resinas, couro, penas, ossos, dentes, garras, conchas, terra, pedras etc.). Essa abundância de matérias proporciona grande variedade de produtos, como cerâmica, tintas, adereços, armas, barcos, vestes, instrumentos musicais etc. A decoração de objetos e a pintura corporal apresentam estilos e composições que passam de geração em geração e são baseadas nas formas da natureza e na geometrização.
- **Matrizes Africanas**: As heranças culturais africanas são importantes marcos para a construção do patrimônio cultural afro-brasileiro. As influências das matrizes africanas estão presentes nas artes visuais e são parte da nossa cultura, história e identidade. Primitivamente, a produção artística africana, assim como a indígena, tem caráter utilitário, porém, com maior expressão nas esculturas em madeira. A arte africana também utiliza materiais disponíveis na natureza, contudo, agrega algumas técnicas mais avançadas, utilizando metais como bronze, cobre, latão, ouro e prata. Tanto na forma decorativa quanto na pintura corporal, a geometrização é muito recorrente e é passada de geração em geração.

PARA SABER MAIS:

Arte Indígena. História das Artes. Disponível em: **http://gg.gg/mzn8v**. Acesso em: 12 dez. 2019

Arte Plumária Indígena no Brasil.Povos Indígenas Brasileiros. EBA/UFMG. vel em: Disponível em:**https://bit.ly/3oDSahP**. Acesso em: 09 fev. 2022.

O artesanato africano. TV Brasil. Disponível em: **http://gg.gg/mznfw**. Acesso em: 11 dez. 2019.

Artistas Paulistas:**Benedito José de Andrade.** Museu Afro Brasil. Disponível em: **http://gg.gg/mznmz**. Acesso em: 12 dez. 2019.

Rosana Paulino – A costura da memória. TV Brasil. Disponível em: **http://gg.gg/mznt1**. Acesso em: 12 dez. 2019.

Rosana Paulino - Diálogos ausentes. Itaú Cultural. Disponível m: **http://gg.gg/nix7h**. Acesso em: 12 dez. 2019.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas sobre os objetos de conhecimento de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave e/ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem em seus cadernos as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Sugerimos, a seguir, algumas questões norteadoras que também podem ser respondidas pelos estudantes em seus cadernos ou podem auxiliar na construção de um texto coletivo/colaborativo ao final da roda de conversa.

1. O que é cultura?
2. O que são matrizes estéticas?
3. O que sabem sobre arte indígena?
4. O que sabem sobre arte africana?
5. Quais manifestações artísticas das culturas indígena e africana estão presentes em nosso cotidiano?
6. Quais povos indígenas existem na região?
7. Quais manifestações culturais existem em seu bairro ou cidade?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e perguntas que reforcem os conceitos trabalhados na atividade anterior. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos.

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:

Legado cultural indígena: um patrimônio brasileiro. IPHAN. Disponível em: **https://bit.ly/3GDP3MM**. Acessoem: 09 fev. 2022.

Arte Indígena. Qhele Jemina. Disponível em **http://gg.gg/mznxh**. Acesso em: 12 dez. 2019.

Pintura corporal. TV Anhanguera. Disponível em: **http://gg.gg/mzo5g**. Acesso em: 12 dez. 2019.

Arte Africana. Portal da Cultura Afro-Brasileira. Disponível em: **http://gg.gg/mznht**. Acesso em: 11 dez. 2019.

Visita Virtual Museu Afro-Brasil -Subsolo. *Google Arts and Culture.* Disponível em: **http://gg.gg/mzqe8**. Acesso em: 12 dez. 2019.

Visita Virtual Museu Afro-Brasil - Térreo. *Google Arts and Culture*.Disponível em: **http://gg.gg/mzqjl**. Acesso em: 12 dez. 2019.

Visita Virtual Museu Afro-Brasil – 1º Andar. *Google Arts and Culture*. Disponível em: **http://gg.gg/mzrff**. Acesso em: 12 dez. 2019.

Máscaras Africanas. Lindomar Araújo. Disponível em: **http://gg.gg/mzrkz**. Acesso em: 12 dez. 2019.

Máscaras Africanas - Mwana Afrika. Disponível em: **http://gg.gg/mzrk1**. Acesso em: 12 dez. 2019.

Cultura, Arte e Estética expressas na Pintura Corporal. Disponível em: **http://gg.gg/mzrnh**. Acesso em: 12 dez. 2019.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA

Professor, esta atividade será realizada em grupos. Nela, os estudantes realizarão uma pesquisa para identificar e reconhecer a cultura indígena e a cultura africana e refletir sobre sua presença e influências em nosso cotidiano.

Pontos a serem pesquisados: Arte Plumária, Artesanatos, Máscaras, Pintura Corporal, Utensílios, Tatuagem e Vestimentas.

Organize os prazos, as formas de apresentação e as datas para a entrega.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM V

Habilidades:
(EF03AR07) Investigar e reconhecer espaços (museus, galerias, instituições, feiras, casas de cultura etc.) e profissionais do sistema das artes visuais (artistas, artesãos, curadores etc.) nos contextos local e paulista.

Objetos de Conhecimento: Sistemas da Linguagem
- Espaços e profissionais do sistema das artes visuais

(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

Objetos de Conhecimento: Processos de Criação
- Relações processuais entre diversas linguagens artísticas
- Projetos temáticos

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 – sugerimos que, ao final das atividades, você organize uma roda de conversa sobre os objetos de conhecimento (e seus modificadores) trabalhados, utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do organizador curricular, e seus registros.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **Sistema das Artes Visuais**: universo pelo qual transitam a produção, a circulação, a legitimação e o consumo das artes visuais.
- **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.
- **Curador**: é o profissional 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, passando pela montagem, gerenciamento até a desmontagem.
- **Museu**: Espaço, público ou privado, dedicado à exposição, difusão e preservação de obras de arte.
- **Galeria de Arte**: Espaço para exposições e comercialização de obras de arte.
- **Instituições, feiras e espaços, casas e centros culturais**: Espaços dedicados à exposição, difusão e comercialização de obras de arte e artesanato.

- **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.
- **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.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas sobre os objetos de conhecimento de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave e/ou faça desenhos na lousa para pontuar cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que registrem, em seus cadernos, as informações que estão na lousa. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Sugerimos, a seguir, algumas questões norteadoras, que também podem ser respondidas pelos estudantes em seus cadernos ou podem auxiliar na construção de um texto coletivo/colaborativo ao final da roda de conversa.

1. Quando pensamos num museu, o que vem à cabeça?
2. Quais são as diferenças entre museu, galeria de arte e centro cultural?
3. Quais museus, galerias, centro cultural ou feiras de artesanato vocês conhecem e/ou já visitaram? Quais deles existem na cidade?
4. O que é um ateliê? Conhecem algum? Quem trabalha lá?
5. O que é um artista, um artesão e um curador? Quais são as diferenças entre eles?
6. Quais são os artesanatos típicos da cidade ou região?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO I

Professor, é importante que você assista aos vídeos, antes de apresentá-los. Durante a apresentação, faça pausas e perguntas que reforcem os conceitos trabalhados na atividade anterior. Estabeleça relações, diferenças e semelhanças entre os espaços virtuais visitados.

Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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:

MASP- Museu de Arte de São Paulo. Quadrinhos World. Disponível em: **http://gg.gg/mzrok**. Acesso em: 10 dez. 2019.

Museu de Zoologia da Universidade de São Paulo. Ckturistando. Disponível em: **http://gg.gg/mzrpn**. Acesso em: 10 dez. 2019.

Visita Virtual Museu Casa de Portinari. Disponível em: **http://gg.gg/mzrsn**. Acesso em: 12 dez. 2019.

ATIVIDADE 3 - APRECIAÇÃO II

Professor, convide os estudantes para a apreciação de vídeos que tratam do planejamento de uma exposição, curadoria e museus interativos. Ao final, eles deverão elaborar um projeto para realizar uma exposição. É importante que você assista aos vídeos antes de apresentá-los. Após a apreciação, organize uma roda de conversa, faça questionamentos para sanar dúvidas e reforce a importância dos tópicos a seguir:

- **Do planejamento de uma exposição**: Quais ambientes estão disponíveis na escola? Como expor os trabalhos nestes ambientes? Como valorizar as obras neste espaço?

- **Da curadoria**: O que faz o curador? Qual a importância da curadoria? Como selecionam e agrupam as obras?

- **Dos museus interativos**: Como expor os trabalhos para que se tornem mais interessantes aos visitantes? Como mediar as visitas? Como estabelecer relação entre obras e público?

Para a elaboração do projeto, organize na lousa, um painel feito com cartolina ou papel pardo, para anotar as ideias dos estudantes e as decisões sobre o projeto a ser elaborado. Crie espaços para um cronograma, etapas de execução e itens a serem ticados e conferidos por todos, conforme forem realizados.

Vídeos:

Planejando uma exposição. NEAD Unicentro. Disponível em: **http://gg.gg/mzrtu**. Acesso em: 13 dez. 2019.

Profissões na Arte – Curadoria. Vivi eu vi. Disponível em: **http://gg.gg/mzrvt**. Acesso em: 13 dez. 2019.

São Paulo em série: Museus Interativos. Renato Cavalcante. Disponível em:**http://gg.gg/mzrx8**. Acesso em: 13 dez. 2019.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, convide os estudantes a participar de uma exposição onde eles serão os autores das obras que serão expostas. As obras serão os trabalhos realizados por eles até este momento. Retome os projetos de exposição e:

- converse com a turma para a escolha do nome da exposição. Se necessário, retome o que foi trabalhado em sala de aula para que o nome tenha significado;
- juntos, planejem como será a exposição dos trabalhos - por modalidades, por materiais, por ma-

trizes culturais etc. – e, em seguida, decidam quem serão os curadores juntamente com você;
- verifique, junto à gestão, os espaços disponíveis;
- estimule-os a pensar numa exposição interativa, considerando: como a exposição poderia ser organizada para que o público se sentisse parte dela; de forma que as obras estabelecessem relações com o público e que ele pudesse participar de algumas atividades, por exemplo.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade a habilidade articuladora está presente. Traga para esta exposição, as produções dos estudantes feitas no percurso de aprendizagem das ações expressivas realizadas desde o início do ano: os trabalhos de música (notação e registro musical não convencional, registro fotográfico etc.), de dança (amarelinha africana, registro fotográfico etc.), de teatro (Do Figurino ao personagem, Figurino de Telma, registro fotográfico etc.), e das artes visuais (produções dos estudantes e registros fotográficos).

Converse com o grupo sobre como poderiam inserir estes elementos nesta grande exposição. Os espaços seriam separados? Ou poderiam ser uma trilha com quatro estações: Do primeiro contato com a estação Música até a estação Artes Visuais?. Quais outras possibilidades? Poderíamos inserir grupos em cada estação para mostrar o que foi aprendido?

Professor, “dê asas à imaginação”. Este é o momento de mostrar a importância do trabalho pedagógico do professor e a importância da Arte no desenvolvimento cognitivo e socioemocional do estudante.

Arte

4º ano

3º BIMESTRE

A LINGUAGEM TEATRAL

Enquanto linguagem artística, o teatro pode se valer de variados elementos de significação para comunicar algo aos espectadores, utilizando-se principalmente de 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 signos 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, 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, entre outros, são tratados enquanto elementos que participam da constituição de um discurso cênico, e que, como a palavra, têm algo a dizer. Propõe-se, gradativamente, aos estudantes, a percepção de que a linguagem não é só verbal, trabalhando 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 gêneros teatrais, a construção de personagens etc.), ou um material, ou um tema, ou uma obra de arte será, especificamente, explorado naquele encontro, fazendo com que esse aspecto específico seja o fio condutor entre as 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 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 a 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

sugestões, colaboram para a produção de conhecimentos. A avaliação vai propiciando aos estudantes, aos poucos, 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, isto 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, na qual o consciente seja surpreendido, poderia se deixar atingir pelo instante significativo em que, na relação com o objeto artístico, o olhar nos é retribuído, nos toca o íntimo fazendo 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 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 para as necessidades individuais e 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 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 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. Neste 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. Planalto Federal. 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. Disponível em: **http://gg.gg/mrj4j**. Acesso em: 03 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, disponibilização de comunicação adequada, adequação curricular, acesso às novas tecnologias de informação e comunicação e diferentes formas de avaliação.

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

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

Teatro e deficiência: em busca de uma metodologia inclusiva. Disponível em: **http://gg.gg/nfs93**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Deficiência Visual

Todo estudante pode desenvolver habilidades cênicas. Para tanto, é necessário 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, às características pessoais e familiares, que devem ser consideradas durante planejamento das aulas e nas adaptações das atividades.

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, mas 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. 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 é importante e necessário para o desenvolvimento global do estudante.

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/nfvhx**. Acesso em 23 out. 2019.

Arte e Deficiência Intelectual: caminhos, possibilidades e aprendizagem. Vilma S. M. Matera e Zaíra Fátima R. G. Leal. Disponível em: **http://gg.gg/nfviu**. Acesso em: 31 jan. 2020.

AVALIAÇÃO E RECUPERAÇÃO

A avaliação e recuperação propostas, neste material, são diagnósticas, 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 processuais em todos os momentos de prática pedagógica, nos quais podemos incluir diferentes maneiras de acompanhar, avaliar e recuperar as aprendizagens. Nesta 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 dificuldades no desenvolvimento de habilidades e apropriação dos conhecimentos, observação dos processos criativos, relação com os colegas, considerações e suposições inteligentes [2], participa-

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 estudantes, pois essa forma de trabalho é ancorada, em sua concepção, pela interação entre as crianças com a mediação do professor. Fonte: **http://gg.gg/p1nzv.** Acesso em: 4 set. 2019.

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

ção, empenho, respeito pela produção individual, coletiva e colaborativa, autoconfiança, valorização das diferentes expressões artísticas, 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 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 europeia. Em outras habilidades, também existem modificadores de verbos. Por exemplo, “experimentar”, “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.

ORGANIZADOR CURRICULAR – TEATRO

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF04AR18) Reconhecer e apreciar o teatro de sombras presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF04AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando diversas características vocais (fluência, entonação e timbre) em diferentes personagens.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, descoberta e identificação os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece e identifica os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF04AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro de sombras, explorando a teatralidade da voz, do personagem, da iluminação e da sonoplastia.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, experimentação e exploração dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; Experimenta e explora os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF04AR22) Experimentar, com respeito e sem preconceito, possibilidades criativas de movimento e voz de um mesmo personagem em diferentes situações, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas, e discutindo estereótipos.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, experimentação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; experimenta e reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
Habilidade Articuladora		
(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, reconhecimento e experimentação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação;reconhece e experimenta os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidade:
(EF04AR18) Reconhecer e apreciar o teatro de sombras presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

Objetos de conhecimento: Contextos e Práticas

- teatro de sombras
- histórias dramatizadas

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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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.

- **Teatro de sombras**: Gênero 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:

Teatro de Sombras tradicional chinês1. Disponível em: http://bit.ly/3DjPSdv. Acesso em: 27 ago. 2021.

- **Histórias dramatizadas**: Uma história se caracteriza por um conjunto de informações que tem a função de contar algo, que pode ser verdade ou ficção. Para isso, reúne informações e outros elementos encadeados, gerando uma certa lógica com intenções diversas. Qualquer história pode ser dramatizada, ou seja, o texto é transformado para o discurso direto e adequado para ser representado na forma teatral. Por exemplo, é muito comum dramatizar histórias de livros que foram escritas há muito tempo. Essa prática se chama roteirização.

PARA SABER MAIS:

Contar, dramatizar e encantar com fantoches. Adriana Fernades Fonseca. Univ. Rio Verde. Disponível em: **http://gg.gg/nixdg**. Acesso em: 30 jan. 2020.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas sobre os objetos de conhecimento, 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 anotem o resumo da lousa em seus cadernos.

Sugerimos, a seguir, algumas questões norteadoras, que também podem ser respondidas pelos estudantes em seus cadernos ou que podem auxiliar na construção de um cartaz com as conclusões dos estudantes sobre os conceitos apresentados ao final da roda de conversa. Você pode elaborar outros questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que é uma história? Quais histórias conhecem?
2. As histórias não são todas iguais. Então, quais são as diferenças entre elas?
3. O que é uma história dramatizada? Quais histórias dramatizadas conhecem?
4. O que é teatro? Quem já foi e o que viu?
5. O que é teatro de sombras? Quem já foi e o que viu?
6. Como se faz uma apresentação de teatro de sombras?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise a imagem e os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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.

Figura recortada para teatro de sombras. Fonte: Imagem de WikimediaImages/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nixeu**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Vídeos:

Shadowland de Pilobolus: o trecho "Transformação". Pilobolus. Disponível em: **http://gg.gg/nixf6**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Teatro de Sombras Grupo Eclipse: O Ciclo da Vida (Completo). Grupo Eclipse. Disponível em: **http://gg.gg/nixfp**. Acesso em: 30 jan. 2020.

PARA SABER MAIS:

Teatro das Sombras - Conexão Brasil China. TV Gazeta. Disponível em: **http://gg.gg/nixg1**. Acesso em: 30 jan. 2020.

O teatro de marionetes Wayang (Indonésia). *Unesco en espanõl.* Áudio em espanhol. Disponível em: **http://gg.gg/nixg9**. Acesso em: 30 jan. 2020.

O teatro de sombras chinês. *Unesco en espanõl*. Áudio em inglês. Disponível em: **http://gg.gg/nixgo**. Acesso em: 30 jan. 2020.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, a proposta desta atividade é que os estudantes criem uma pequena história dramatizada e a apresentem, utilizando o teatro de sombras. O tema poderá ser sugerido por você ou por eles, porém a elaboração do texto e tudo o que for necessário será produzido coletivamente. Converse com os estudantes sobre a possibilidade de utilização de um texto que já existe ou da construção de um texto autoral. Informe-os de que eles precisarão construir, no mínimo, dois personagens. É importante ler o texto sem entonações, para conhecê-lo antes de começarem os ensaios. Peça aos estudantes que registrem, em seus cadernos, os processos de construção do texto e tudo o que for necessário para o teatro.

Na sequência, oriente os estudantes sobre a dramatização do texto. Nesse momento, eles terão de utilizar elementos teatrais para dar vida aos personagens, escolhendo as características vocais, timbre e entonação. Ao término das ações, converse com os estudantes, para que reflitam sobre a ação de dramatizar e construir uma apresentação de teatro de sombras. Organize as apresentações e registre com fotos e vídeo, se possível.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:
(EF04AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando diversas características vocais (fluência, entonação e timbre) em diferentes personagens.

Objetos de conhecimento: Elementos da Linguagem

- teatralidade na vida cotidiana;
- características vocais (fluência, entonação e timbre);
- personagens.

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 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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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.

- **Teatralidades**: Elas podem ser percebidas nas particularidades e características que existem nas fisicalidades e figurinos dos diferentes personagens que existem na vida cotidiana como, por exemplo, na expressão facial do policial, no jeito de andar de um idoso, na gestualidade do vendedor de rua, nas pessoas que fazem malabarismos nos sinais de trânsito, nas roupas de um mendigos, no andar daqueles que passeiam com seus cachorros, na postura de quem trabalha como segurança, nos movimentos e nas roupas de músicos que se apresentam na rua, no comportamento de um "malandro" entre muitas outras formas de desempenho de papéis nas relações sociais.
- **Fluência**: Como característica vocal, este conceito está ligado ao ritmo, intensidade e velocidade da fala, considerando a intencionalidade do texto como, por exemplo, falar rápido, gaguejando, baixinho, choramingando etc.
- **Entonação**: Como característica vocal, este conceito está ligado aos aspectos ligados à fala, pela variação das alturas e durações do que é dito, de acordo com uma intenção. Cenicamente, por exemplo, uma letra, palavra, frase, ordem ou cumprimento podem ser ditos de maneiras diferentes.
- **Timbre**: Como característica vocal, este conceito está ligado a um conjunto de características que possibilitam o reconhecimento de uma fonte sonora, como por exemplo, distinguir a voz de diferentes pessoas ou instrumentos musicais.
- **Personagem**: Teatralmente falando, o 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.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas sobre os objetos de conhecimento 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 na lousa. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que anotem o resumo da lousa e respondam aos questionamentos abaixo em seus cadernos.

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

1. O que é vida cotidiana?
2. O que é teatralidade?
3. O que é um personagem?
4. O que são características vocais?
5. O que é fluência vocal?
6. O que é entonação?
7. O que é timbre?
8. É possível perceber a teatralidade no dia a dia ? De que forma?
9. Cite exemplos de personagens que podem ser teatralizados em seu cotidiano.
10. Quais são as caraterísticas teatralizadas de um personagem? Use um dos citados anteriormente como exemplo.

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e o vídeo, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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

1. **Homem na rua**. Fonte: Imagem de lannyboy89/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nizda**. Acesso em: 30 jan. 2020.
2. **Senhora na janela**. Fonte: Imagem de iKlicK/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nizdz**. Acesso em: 30 jan. 2020.
3.**Menina na janela**. Fonte: Imagem de Gabriel Doti/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nizej**. Acesso em: 30 jan. 2020.
4. **Rosto**. Fonte: Imagem de Ankita Gkd/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nizey**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Vídeos:

Adivinhe qual é o personagem, de desenho, pela voz. Mirelly TV. Disponível em: **http://gg.gg/nizfi**. Acesso em: 30 jan. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, esta atividade **requer certa preparação antecipada.** Solicite aos estudantes que tragam, cada um, um objeto, uma roupa e um adereço que podem caracterizar ou indicar um personagem (chapéu, bolsa, sapato, muleta, chupeta, garrafa/copo plástico, óculos, peruca etc.), para serem utilizados num jogo teatral de construção de personagens. Numere cada peça e coloque tudo à vista de todos. Prepare pequenos papeis com os números de todas as peças e coloque numa pequena caixa. Solicite aos estudantes que preparem dois pequenos papeis, cada um com uma palavra tema, sendo: um lugar (onde) e uma frase (qualquer quantidade de palavras) – sugerimos que você leia todas, para evitar "surpresas". Coloque os papeis dobrados em duas caixas (uma para cada tema).

A ideia inicial do jogo é que um estudante por vez, sorteie um papel de cada caixa. Depois de ler as informações que constam nos papeis, o jogo segue os passos a seguir:

- **1º passo**: Pegar o objeto/roupa/adereço conforme o número que sorteou e utilizá-lo para criar espontaneamente um personagem.

- **2º passo**: Sem dizer nada, o personagem deve **demonstrar** onde está – de acordo com o que consta no papel que sorteou.

- **3º passo**: Quando o estudante que está jogando, entender que a plateia já reconheceu/percebeu o personagem e o local onde ele está, ele deve dizer (ou ler) a frase, utilizando as características vocais (fluência, entonação e timbre) próprias do personagem que criou. Por exemplo: (**adereço**) Sapato masculino + (**onde**) parque de diversões + (**frase**) Independência ou morte!

Ao término de cada jogada, organize um momento para que alguns estudantes da plateia falem sobre o que reconheceram/perceberam (Quem era o personagem? Onde o personagem estava? A voz estava adequada ao personagem?) Só depois, o estudante que jogou, pode revelar as informações que havia sorteado. Segue o jogo.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidade:
(EF04AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro de sombras, explorando a teatralidade da voz, do personagem, da iluminação e da sonoplastia.

Objetos de conhecimento: Processos de Criação

- improvisação teatral
- processo narrativo
- teatro de sombras
- teatralidade da voz, do personagem, da iluminação e da sonoplastia

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 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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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**: Essa técnica possibilita ações espontâneas para o trabalho do ator e do não ator. O improvisador explora seus limites criativos e 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.
- **Processo narrativo**: Considerando a especificidade implícita na habilidade, trata-se, basicamente, da transposição de uma história, de forma criativa, para a forma dramática do teatro de sombras.
- **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 voz, porém, assumindo características específicas, deixando evidentes as diferenças que existem entre ele e o personagem.
- **Teatralidade da iluminação e da sonoplastia teatral**: Durante a elaboração de uma apresentação teatral, considerando referências implícitas e explícitas do texto, a iluminação e a sonoplastia contribuem significativamente para o reforço dramático, que se caracteriza pela utilização intencional das infinitas possibilidades de intensidade de cores, luzes, ruídos e músicas, a fim de mobilizar, emotiva e sensorialmente, a plateia.
- **Sonoplasta**: Pessoa responsável pelo som da fala, música e ruídos (naturais ou não) que compõem uma apresentação artística.
- **Iluminador**: Pessoa responsável pelos efeitos de luz que compõem uma apresentação artística.

PARA SABER MAIS:

Teatralidade e performatividade na cena contemporânea. Periódicos/UFBA. Disponível em: **http://gg.gg/nizgg**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Iluminação Cênica - luz ângulos de incidência. Gambiarra DYI. Disponível em: **http://gg.gg/nizgs**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Aspectos da sonoplastia no teatro. Disponível em: **https://bit.ly/3ht2yo3**. Acesso em: 30 jan. 2020.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas sobre os objetos de conhecimento 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 anotem o resumo da lousa.

Sugerimos, a seguir, algumas questões norteadoras, que também podem ser respondidas pelos estudantes em seus cadernos ou podem auxiliar na construção de um texto coletivo/colaborativo ao final da roda de conversa. Você pode elaborar outros questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que você sabe sobre processo narrativo?
2. O que é improvisação?
3. O que é teatralidade da voz? Dê exemplos.
4. Quais são as características da teatralidade do personagem? Dê exemplos.
5. Quais são as diferenças entre iluminação teatral e iluminação comum? Quais são as funções da iluminação teatral?
6. O que é sonoplastia? Quais são as funções da sonoplastia?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise a imagem e os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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

1. Elfa (teatralidade do personagem). Fonte: Imagem de Victoria Borodinova /Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nizhp**. Acesso em: 30 jan. 2020. **2. Chefe de cozinha (teatralidade do personagem)**. Fonte: Imagem de Artistlike/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nizhx**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Vídeos:

Teatralidade Da Voz:

Teatro de sombras - Chapeuzinho Vermelho. Virando a página com Clau. Disponível em: **https://bit.ly/3Jh2Har**. Acesso em: 09 fev. 2022.

Improvisação:

Teatro de Sombras: Conferência Nacional de Marionetes de O'Neillo. Vox Fabuli. O *Improv Shadows* combina improvisação de histórias e teatro de sombras. (Áudio em inglês). Disponível em: **http://gg.gg/nizif**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Iluminação e Sonoplastia:

Teatro de Sombras Chinês: Rota da Seda. Pengfei Su. Disponível em: **http://gg.gg/niziu/1**. Acesso em: 30 jan. 2020.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, a proposta desta atividade é construir roteiros para teatro de sombras. Informe-os de que eles deverão se organizar em grupos, pois, a elaboração do roteiro será coletiva. Converse com os estudantes para escolherem uma história ou assunto e a partir do texto é que personagens, cenários, efeitos de luz e sonoplastia serão definidos. Você pode ajudá-los a preparar os diálogos e na organização geral. Instigue todos os estudantes para colaborarem com a construção. Caso você perceba que algum estudante não esteja colaborando com o trabalho, procure uma maneira sutil para inseri-lo no contexto.

Se necessário, anote alguns combinados na lousa, organizando ideias e detalhes que foram surgindo. Depois do roteiro pronto, é muito importante que se façam leituras, para verificar qualquer necessidade de ajuste. Os estudantes deverão anotar, em seus cadernos, o roteiro produzido. Planeje momentos para a organização e as apresentações. Se for possível, registre as apresentações em vídeo.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, depois que os estudantes experimentaram histórias dramatizadas, por meio de roteiros para teatro de sombras, chegou a hora de improvisar. Os estudantes já trabalharam com objetos, bonecos, efeitos de luz e sonoplastia, projetando uma história, mas agora irão construir histórias e personagens por meio da improvisação, utilizando o teatro de sombras. Para ajudá-los, retome o exercício realizado na **Atividade 3, da Situação de Aprendizagem II.**

Sugerimos que a atividade seja realizada, mantendo os mesmos grupos da atividade anterior. Utilizando o conteúdo das caixas para despertar a criatividade dos estudantes, inventar personagens com suas características físicas e timbres de voz e local, utilizando uma frase. Informe que a frase é que dará início à história, que deverá se desenrolar por, pelo menos, três minutos.

É importante definir quais estudantes jogarão (pelo menos dois) e quais ficarão responsáveis pela iluminação, cenário e sonoplastia. Caso os estudantes tenham dúvidas sobre as funções do sonoplasta e do iluminador, retome essas funções com eles.

Peça a um estudante de cada grupo, que anote, em seu caderno, como foram distribuídas as funções de cada um. Faça combinados com a turma, direcionando tempo para o desenvolvimento das ações, circule pela sala, colaborando com os estudantes na prontidão para desempenhar as diferentes funções.

Prepare com antecendência o local para as improvisações realizadas pelos estudantes com o teatro de sombras: um foco de luz (por exemplo: luminária, projetor, lanterna), uma tela (um tecido branco leve, como o TNT ou um lençol), barbante ou estrutura de madeira ou metal para sustentar o tecido).

A apresentação das improvisações é o objeto de estudo, portanto a proposta é que os estudantes experimentem cada função do teatro de sombras, atentando para a teatralidade da voz, do personagem, da iluminação e da sonoplastia. Indique que enquanto um grupo atua, o outro será a plateia.

Quando terminarem as apresentações, organize uma roda de conversa, na qual os estudantes terão a oportunidade de falar sobre o processo vivenciado; como foi improvisar e/ou atuar na função escolhida; se as ideias foram semelhantes ou diferentes; a elaboração dos cenários e das características físicas e de voz dos personagens.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidade:
(EF04AR22) Experimentar, com respeito e sem preconceito, possibilidades criativas de movimento e voz de um mesmo personagem em diferentes situações, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas, e discutindo estereótipos.

Objetos de conhecimento: Processos de criação

- movimento e voz; (teatralidades)
- personagem; (observar Situação de Aprendizagem I)

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 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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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.

- **Movimento (gestualidade do personagem)**: retome os conceitos apresentados na Situação de Aprendizagem III.
- **Voz (do personagem)**: retome os conceitos apresentados na Situação de Aprendizagem III.
- **Respeito**: Sentimento e ação, sensível e prudente, que demonstra atenção, compreensão, aceitação e consideração pelo outro, ou por uma representatividade (Animais, Natureza, Nações, Religiões etc), reconhecendo e valorizando seus princípios positivos, suas tradições, escolhas e ações afirmativas.
- **Preconceito**: opinião antecipada, idealização, concepção, forma de pensar, prejulgamento generalizado assumido sem informação consistente, cuidado ou causa.
- **Estereótipo**: conceito clichê, generalização, rótulo, "padrão", pressuposto etc.
- ***Bullying***: O termo surgiu a partir da palavra em inglês *bully*, que possui diversos significados na língua portuguesa, como, por exemplo: ameaçar, oprimir, maltratar, intimidar etc. É uma prática que envolve ações intencionais de ameaça, violência, intimidação, maus tratos, assédio moral, entre outros, de forma recorrente contra uma pessoa.
- **Jogo Teatral**: é uma atividade que consiste na criação e representação de personagens diversos, que executam ações, criando enredos/histórias com começo, meio e fim, mas, para que uma atividade possa ser considerada como um Jogo Teatral, ela precisa respeitar a seguinte formatação: os estudantes devem ser organizados em grupos, que irão 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.

PARA SABER MAIS:

Jogo teatral na pedagogia da criação cênica. Iremar Maciel de Brito. O Percevejo Online. Disponível em: **http://gg.gg/nizj2**. 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 anotem o resumo da lousa e respondam aos questionamentos abaixo durante a conversa, em seguida faça uma lista, com os estudantes, sobre atitudes positivas na apreciação e comparação das experimentação dos colegas e peça que as anotem em seus cadernos.

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

1. O que é um jogo teatral?
2. O que é dramatizar?
3. O que é estereótipo? Cite três exemplos.
4. O que é respeito?
5. Como comparar as experimentações dos colegas sem desrespeitá-los?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise a imagem e os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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. Pierrô com gola bege. Fonte: Imagem de Yeimi/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nizjj**. Acesso em: 30 jan. 2020.

2

2. Pierrô Branco. Fonte: Imagem de Steph684/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nizje**. Acesso em: 30 jan. 2020.

3

3. Pierrô com flor. Fonte: Imagem de Viola/Pixabay Disponível em: **http://gg.gg/nizk1**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Vídeos:

Todas as versões do Coringa. Ei Nerd. Disponível em: **http://gg.gg/nizli**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Solicite que respondam, em seus cadernos, às questões a seguir:

1. Qual é o personagem das fotos 1, 2 e 3?
2. Quais diferenças e semelhanças existem na caracterização desses personagens?
3. Quais as características mais marcantes desse personagem?
4. O personagem do vídeo é um vilão. Quais diferenças e semelhanças existem na caracterização desses personagens?
5. Quais características de movimentos e voz, você percebeu? Por que os atores representaram esse personagem da forma tão diferente?

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, para que um exercício teatral possa acontecer de maneira efetiva, é necessário que todos os envolvidos estejam disponíveis e se sintam seguros e acolhidos para que possam atuar/jogar com liberdade.

Em sua essência, todo jogo teatral prevê espaço e tempo próprios, um objetivo a ser alcançado ou conquistado e seu conjunto de regras, que sendo aceitas por todos os jogadores, estabelecem um contrato implícito de corresponsabilidade por aquele momento lúdico.

Portanto, para essa atividade será necessário organizar um ambiente onde os estudantes tenham espaço para circular, realizar leituras, ensaiar e ampliar seus repertórios de movimentos e voz.

Para garantir que todos participem dos jogos teatrais, organize a turma em grupos com quatro ou cinco componentes e determine os tempos para divisão e organização das tarefas, ensaios e apresentações.

Não se esqueça de reforçar o foco na representação dos personagens, com atenção para o uso criativo da voz e dos movimentos; além do papel da plateia, que acompanha e reage às cenas que lhe são apresentadas.

Selecione, **antecipadamente,** um pequeno texto teatral com quatro personagens e divida-o em quatro partes. Entregue uma parte para cada grupo, isoladamente. Explique que cada grupo deve dividir os personagens e ensaiar sua apresentação. As apresentações podem ocorrer mesmo que seja com o texto na mão, porém a teatralidade física e da voz dos personagens deve ser marcante.

Para finalizar a aula, é importante que seja feita uma roda de conversa sobre o que foi vivenciado, descrevendo as facilidades, dificuldades e descobertas de cada estudante/grupo, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas, e discutindo estereótipos.

Ao longo da conversa, retome a proposta: representar um mesmo personagem em diferentes situações, fazendo usos diferentes do corpo e da voz para comunicar emoções diferentes.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM V

Habilidade articuladora:
(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

Objetos de conhecimento: Processos de Criação

- Relações processuais
- Projetos temáticos

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 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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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.

- **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.
- **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.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda, converse com a turma e introduza os conceitos de "relações processuais" e "projeto temático". Vá inserindo perguntas de forma simples, sem ser direto e 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 reforçando e pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que anotem o resumo da lousa e respondam aos questionamentos abaixo, em seus cadernos. Você pode elaborar questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que é um projeto?
2. O que entendem por "temático"?
3. Expliquem como um projeto pode ser temático.
4. Quando apreciamos uma obra de arte, quais elementos representam seu tema ou assunto principal?
5. Como se pode explicar a união e as relações entre diferentes linguagens artísticas e uma apresentação artística? O que liga uma coisa a outra?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, nesta atividade, sugerimos a retomada de diferentes imagens e vídeos utilizados nas atividades anteriores. Durante a apreciação, converse, faça pausas para ouvir e reforce os conceitos de teatro de sombras, teatralidade da voz, trabalho colaborativo, iluminação, sonoplastia, personagem e estereótipo, trabalhados nas atividades anteriores.

É importante que os estudantes realizem anotações, durante a atividade, em seus cadernos. Você pode acrescentar ou utilizar outras imagens e vídeos, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, comente com os estudantes que as diferentes linguagens artísticas se misturam, se conversam e se contaminam. Essa fusão gera uma "nova" linguagem artística, a linguagem híbrida, que transforma o produto artístico num mosaico.

Professor, após os estudantes terem aprendido um pouco sobre os conceitos de relações processuais e projetos temáticos e que as linguagens da arte se integraram, nesta atividade, proponha que se organizem em grupos. A ideia é que cada grupo, a partir de um único tema, construa um projeto. Lembre a eles de que podem utilizar imagens, músicas, canto, dança, projeção, efeitos sonoros, personagens, voz, dramatização, histórias, trilhas sonoras etc., propiciando a imersão do espectador num universo de fantasia, drama, comédia, divertimento e sensações. Portanto, depois de organizados os grupos, peça-lhes que analisem, conversem e decidam sobre os aspectos a seguir.

1. Tema do projeto;
2. Objetivo(s);
3. Linguagens artísticas que serão utilizadas;
4. Ambiente(s) necessário(s);
5. Divisão de tarefas;
6. Qual será o produto de cada grupo em cada linguagem;
7. Sonoplastia;
8. Iluminação cênica.

Após as decisões, os grupos devem dividir as tarefas:

a) Criar e desenhar personagens;
b) Criar e desenhar cenários;
c) Criar iluminação cênica;
d) Criar ou selecionar sonoplastia (trilha sonora e efeitos sonoros);
e) Criar ou selecionar história dramatizada;
f) Criar e realizar o ambiente da exposição.

Você pode acrescentar ou utilizar aspectos e tarefas, de acordo com sua necessidade e/ou realidade. Circule pelos grupos fazendo intervenções, se necessário.

Após a produção dos grupos, solicite que apresentem para os demais, os seus projetos, explicando os processos. É importante explicitar como se deu a exploração das diferentes linguagens artísticas presentes no projeto, considerando um tema único. Organize e apresente o resultado do projeto à escola.

4º BIMESTRE

A 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, 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, interferem e ampliam nossa sensibilidade enquanto percebemos e conhecemos a nós mesmos, o outro e o 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" (BRASIL, 1998).

Considerando que, nesta etapa da educação básica, este é o 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 preciso haver 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, esclarecimento 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 da criança.

É fundamental, sempre que possível, buscar outros espaços de aprendizagem, sair da sala de aula, da escola, utilizar corredores, escadarias, pátios, teto, janelas, jardins; organizar e 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.

EDUCAÇÃO INCLUSIVA – ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Professor, a seguir, oferecemos informações a respeito de como você pode atuar nas aulas para os estudantes com deficiência. É importante inclui-los nas atividades, deixando-os seguros de que sua participação será benéfica e de que seus espaços e tempos serão respeitados.

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 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. (Tese de Mestrado). IA/UNESP. Disponível em: **http://gg.gg/myums**. 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, ao grau de acuidade visual, à idade de incidência da perda visual, ás experiências educacionais vivenciadas, ás 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 Ap. Baldoino. UFMG. Disponível em: **http://gg.gg/nfv9v**. Acesso em: 31 jan.2020.

Deficiência Intelectual

O Componente Curricular Arte, através de 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/nfvhx**. Acesso em 23 out. 2019.

Arte e Deficiência Intelectual: caminhos, possibilidades e aprendizagem. Vilma S. M. Matera e Zaíra Fátima R. G. Leal. Disponível em: **http://gg.gg/nfviu**. Acesso em: 31 jan. 2020.

ORGANIZADOR CURRICULAR – ARTES VISUAIS

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF04AR01) Identificar e apreciar pintura, colagem, gravura e histórias em quadrinhos como modalidades das artes visuais tradicionais e contemporâneas presentes na cultura brasileira, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, identificação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação;Identifica os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF04AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos da pintura, da colagem, das histórias em quadrinhos e da gravura em suas produções.	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.
(EF04AR03) Identificar e reconhecer as influências estéticas e culturais de diferentes povos indígenas e africanos, nas manifestações artísticas visuais da cultura brasileira, em diferentes épocas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, identificação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; Identifica e reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF04AR04) Experimentar pintura, colagem, história em quadrinhos e gravura por meio de técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e experimentação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; Experimenta os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores
(EF04AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e/ou comunidade.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e experimentação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; Experimenta os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF04AR06) Descrever sua criação, explicando as escolhas feitas e seus sentidos, e reconhecendo outros sentidos expressos pelos colegas sobre sua criação.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, diálogo e interação sobre os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; Dialoga e interage sobre os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
Habilidade Articuladora		
(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, caracterização e experimentação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; Caracteriza e experimenta os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidade:
(EF04AR01) Identificar e apreciar pintura, colagem, gravura e histórias em quadrinhos como modalidades das artes visuais tradicionais e contemporâneas presentes na cultura brasileira, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Objetos de Conhecimento: Contextos e práticas

- Pintura;
- Colagem;
- Gravura;
- História em Quadrinhos

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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **Pintura**: Artisticamente, a pintura tem, na cor, seu elemento mais simbólico. A pintura como modalidade das artes visuais implica conhecimento, intenção e processos criativos na utilização de técnicas, materiais, matérias, ferramentas, suportes, tecnologias digitais etc.
- **Colagem**: Modalidade das artes visuais que se caracteriza pela combinação, acumulação, união, fusão, anexação, conjunção, incorporação, integração, acúmulo ou agregação de elementos de qualquer natureza plástica, de forma homogênea ou heterogênea, com a intenção de organizar uma composição visual, que também pode ser digital.
- **Gravura**: Modalidade que consiste na obtenção de uma ou mais cópias de uma imagem, a partir de uma matriz artesanal, que pode ser de metal, madeira, pedra, linóleo, tela de nylon, entre outros materiais alternativos, e que contém incisões.
- **História em quadrinhos (HQ)**: Basicamente, trata-se uma história que é contada por meio de imagens dentro de quadros, organizados numa sequência lógica, que utiliza recursos próprios da modalidade e pode conter, ou não, textos verbais.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas sobre os objetos de conhecimento 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 anotem o resumo da lousa e respondam aos questionamentos abaixo, em seus cadernos.

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

1. O que é pintura? O que já pintaram? Quais materiais usam para pintar?
2. Qual ou quais superfícies usam para pintar?
3. O que é colagem? Já fizeram? Quais materiais usaram?
4. O que é gravura? Já fizeram? Quais materiais usaram?
5. O que é uma história em quadrinhos? Já fizeram? Quais materiais usaram?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

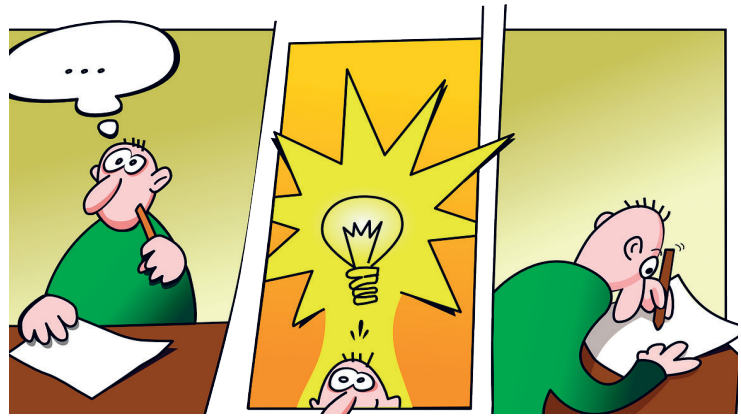
Professor, analise as imagens, antes de apresentá-las aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar e fazer registros sobre o que percebem e imaginam. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam,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



1. Pintura Aquarelada. Fonte: Imagem de Prawny/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n013c**. Acesso em: 31 jan. 2020.
2. Colagem. Fonte: Imagem de Marc Pascual/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n018l**. Acesso em: 31 jan. 2020.
3. Gravura de Pássaro Papa Moscas. Fonte: Imagem de Vizetelli/Pixabay. Disponível em: **https://bit.ly/3wjC7a0**. Acesso em: 31 jan. 2020. **4. HQ** - OpenClipart-Vectors/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n01if**. Acesso em: 31 jan. 2020.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA

Professor, a ideia é que você faça um jogo de identificação. Para isso, **antecipadamente**, pesquise e selecione diversas imagens de detalhes tradicionais e contemporâneas, de pintura, colagem, gravura e HQ. Essas imagens podem ser apresentadas por meio de projeção, TV ou cartões. Organize a turma em dois grandes grupos, escolha um estudante para representar cada grupo e qual começa o jogo. Explique que você vai mostrar uma imagem e os grupos devem se reunir, conversar e identificar a modalidade apresentada, alternadamente. Se o grupo acertar, você deverá perguntar como a identificaram, para ter certeza de que os estudantes conseguiram identificar a modalidade.

Caso o grupo não consiga acertar, você passará para o outro grupo, seguindo os mesmos procedimentos. Reforce que deve haver respeito, atenção e silêncio para que todos se sintam bem jogando. Repita, no final do jogo, as imagens que nenhum grupo acertar, dando dicas, se necessário.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:
(EF04AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos da pintura, da colagem, das histórias em quadrinhos e da gravura em suas produções.

Objetos de conhecimento: Elementos da linguagem

- Elementos constitutivos da pintura, da colagem, da gravura e das histórias em quadrinhos.

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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, 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 desenho:

- **Ponto**: é o menor e o mais simples dos elementos da linguagem visual. Se o ponto estiver unido a outro, numa sequência, temos uma linha.
- **Linha**: uma sequência de pontos contínuos. Há vários tipos de linhas: reta, curva, quebrada, entre outras.
- **Forma**: ocorre na intenção da junção de uma ou mais linhas ou no espaço obtido por elas, definindo e dando sentido a uma imagem.
- **Proporção**: a proporção indica a relação entre dois elementos e/ou imagens de tamanhos diferentes, apontando a sua correlação de proporcionalidade.
- **Perspectiva**: é a sensação de distanciamento entre elementos e/ou imagens numa obra, na qual elementos próximos são maiores que os mais distantes.
- **Luz e sombra**: num desenho, os efeitos de luz e sombra são percebidos pelas variações entre claro e escuro e criam diferentes sensações, perspectivas, planos etc.

Elementos constitutivos da pintura:

- **Cor**: divide-se em matiz, intensidade e tonalidade; para muitos artistas, a cor define todo o seu estilo no trabalho.
- **Linha**: na pintura, cada pincelada cria uma linha, definindo limites, criando sentidos, nuances e sensações de movimento.

- **Forma**: ocorre na intenção da junção de uma ou mais linhas ou no espaço obtido por elas, definindo e dando sentido a uma imagem.
- **Espaço**: o espaço e/ou volume demonstram o equilíbrio entre a forma principal, o contexto cênico ao redor e o fundo.
- **Textura**: a ilusão das texturas é obtida por meio das pinceladas; dependendo do tipo de tinta, elas poderão ser mais espessas e dar profundidade ao trabalho. Também há possibilidades de criação com outros materiais de pintura (lápis de cor e giz, por exemplo).
- **Composição**: é o arranjo da pintura, no qual são inseridos a forma principal e os elementos do plano de fundo, um a um, fazendo parte de toda a obra.
- **Direção**: em arte, o termo é amplo, interpretado de diversas maneiras, na posição vertical e/ou na horizontal, e pode ser atribuído para se referir à perspectiva.
- **Tamanho**: é referente à escala da pintura e das proporções dos elemento.
- **Tempo**: é regido pela quantidade de elementos utilizados para manter a atenção do espectador.
- **Movimento**: é o modo como o artista insere os elementos em lugares estratégicos, direcionando os olhos do espectador para percorrer a pintura.

Elementos constitutivos da colagem: Todos do desenho e da pintura.

- **Imagem**: Em arte, o termo é amplo. Ela pode ser obtida por meio de desenho, pintura, impressão, recorte, colagem, carimbo etc.

Elementos constitutivos da gravura: Todos do desenho e da pintura.

- **Impressão**: Em arte, é o processo de reprodução da matriz em um suporte. No caso da gravura, a impressão acontece quando a matriz trabalhada pelo artista é colocada sobre um suporte, no caso o papel. A matriz pode ser de madeira, de pedra, metal, linóleo e outros materiais alternativos.

Alguns elementos constitutivos da história em quadrinhos: Todos do desenho e da pintura.

- **Imagem**: Em arte, o termo é amplo. Ela pode ser obtida por meio de desenho, pintura, impressão, recorte, colagem, carimbo etc.
- **Quadro**: Estrutura que pode ter diferentes formatos e delimita as imagens.
- **Balão**: Estrutura que pode ter diferentes formatos, e abriga as falas, símbolos e onomatopeias.
- **Onomatopeia**: Representação gráfica de um som.

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 anotem o resumo da lousa e respondam aos questionamentos abaixo, em seus cadernos.

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

1. O que são elementos constitutivos?
2. Quais são os elementos da pintura?
3. Quais são os elementos da colagem?
4. Quais são os elementos do gravura?
5. Quais são os elementos da história em quadrinhos?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, **retome e analise as imagens da atividade 2, na Situação de Aprendizagem I** antes de apresentá-las 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 imagens ou vídeos, de acordo com sua necessidade e/ou realidade. Após a conversa e a apreciação, solicite que eles respondam, em seus cadernos, a questão a seguir:

1. Quais elementos você reconheceu nas imagens 1, 2, 3 e 4?

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA

Professor, a proposta desta atividade é que cada estudante elabore uma pintura, uma colagem, uma gravura e uma tirinha de HQ. Organize uma roda de conversa e defina com a turma, os temas, formatos e momentos para produção, apresentação e exposição. Lembre-se de realizar seus registros.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidade:
(EF04AR03) Identificar e reconhecer as influências estéticas e culturais de diferentes povos indígenas e africanos, nas manifestações artísticas visuais da cultura brasileira, em diferentes épocas.

Objetos de conhecimento: Matrizes estéticas e culturais

- Influências estéticas e culturais indígenas e africanas

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas duas 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 os estudantes deficientes 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, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **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 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. Nesta produção, utilizam aquilo que é encontrado na natureza (madeira, fibras, sementes e frutos, cipós, folhas, resinas, couro, penas, ossos, dentes, garras, conchas, terra, pedras etc.). Essa abundância de matérias proporciona grande variedade de produtos como cerâmica, tintas, adereços, armas, barcos, vestes, instrumentos musicais etc. A decoração de objetos e a pintura corporal apresentam estilos e composições que passam de geração em geração e são baseadas nas formas da natureza e na geometrização.
- **Matrizes Africanas**: As heranças culturais africanas são importantes marcos para a construção do patrimônio cultural afro-brasileiro. As influências das matrizes africanas estão presentes nas artes visuais e são parte da nossa cultura, história e identidade. Primitivamente, a produção artística africana, assim como a indígena, tem caráter utilitário, porém, com maior expressão nas esculturas em madeira; também passam de geração em geração e são baseadas nas formas da natureza. A arte africana também utiliza materiais disponíveis na natureza, contudo, agrega algumas técnicas mais avançadas, utilizando metais como bronze, cobre, latão, ouro e prata.

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 anotem o resumo da lousa e respondam aos questionamentos abaixo, em seus cadernos.

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

1. O que é uma matriz estética? Quais vocês conhecem?
2. Quais as características da matriz indígena? Dê exemplos.
3. Quais as características da matriz africana? Dê exemplos.

Proporcione momento para socialização e discussão das respostas dos estudantes.

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens, antes de apresentá-las aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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 a conversa e a apreciação, solicite que respondam, em seus cadernos, as questões a seguir:

1. Quais matrizes é possível reconhecer?
2. Quais elementos identificam em cada matriz?
3. Quais são as técnicas utilizadas?
4. Onde é possível encontrar obras assim?

1

2

3

4

1. “Carro abre alas”(Detalhe). Técnica mista. **2. “Mulher negra” (detalhe)**. Tecnica: Modelagem. **3. “AltaMira (Belo Monte)**”. Grafite de Eduardo Kobra. **4.“Encontro entre amigas”**. Marchetaria de Madalena Cyrilo. Fonte: Todas as imagens fazem parte do acervo pessoal de Carlos Povinha e foram cedidas especialmente para esse material.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidade:
(EF04AR04) Experimentar pintura, colagem, história em quadrinhos e gravura por meio de técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos.

Objetos de conhecimento: Materialidades

- Técnicas convencionais
- Técnicas não convencionais
- Uso sustentável de materiais e instrumentos
- Pintura;
- Colagem;
- História em quadrinhos;
- Gravura

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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **Técnicas convencionais**: Tradicionalmente utilizadas, nelas usam-se materiais e instrumentos comuns. Por exemplo: desenho de imaginação, de memória, de observação, ilustração; pintura com dedo, com pincel, com lápis de cor, com giz de cera; recorte e colagem de papéis; modelagem de argila.
- **Técnicas não convencionais**: Pouco ou raramente utilizadas, permitem experimentação e podem utilizar materiais e instrumentos comuns ou pouco comuns. Por exemplo: pintura de observação pelo espelho
- **Uso sustentável de materiais e instrumentos**: Requer a noção de que os recursos são limitados e, por isso, devem ser usados de forma adequada e consciente.

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 anotem o resumo da lousa e respondam aos questionamentos abaixo, em seus cadernos.

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

1. O que são técnicas convencionais? Quais já utilizaram? Dê exemplos.
2. O que são técnicas não convencionais? Quais já utilizaram? Dê exemplos.
3. Qual é a importância de fazer uso sustentável de materiais e instrumentos?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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 a conversa e a apreciação, solicite que respondam, em seus cadernos, as questões a seguir:

1. Quais técnicas já conheciam?
2. Quais delas são convencionais e quais não são convencionais?
3. Quais são as semelhanças e diferenças entre as técnicas convencionais e as não convencionais?

Vídeos:

Pintura Hidrográfica. Segredo Revelado. Disponível em: **http://gg.gg/n02nw**. Acesso em: 31 jan. 2020. (Técnica não convencional)

Papelogravura. Arte Educação Basileu França - Disponível em: **http://gg.gg/n02v2. Acesso** em: 31 jan. 2020. (Técnica não convencional)

Colagem e uso da textura gráfica. FaccinArte - Disponível em: **http://gg.gg/n02z6**. Acesso em: 31 jan. 2020. (Técnica não convencional)

Dicas para fazer suas HQs. H.Q. T.V - Disponível em: **http://gg.gg/n030m**. Acesso em: 31 jan. 2020. (Técnica não convencional)

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, a proposta desta atividade é que cada estudante elabore uma pintura, uma colagem, uma gravura e uma tirinha de HQ, utilizando técnicas não convencionais.

Organize uma roda de conversa e defina com a turma, as técnicas, materiais, instrumentos, temas, formatos e momentos para produção, apresentação e exposição.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM V

Habilidades:
(EF04AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e/ou comunidade.
(EF04AR06) Descrever sua criação, explicando as escolhas feitas e seus sentidos, e reconhecendo outros sentidos expressos pelos colegas sobre sua criação.

Objetos de conhecimento: Processos de criação
- Processo de criação

Habilidade Articuladora:
(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Objetos de conhecimento: Matrizes estéticas e culturais
- Brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias
- Diferentes matrizes estéticas e culturais

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas seis atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para relembrar os conceitos aprendidos nas Situações de Aprendizagem anteriores 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 os estudantes deficientes 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, a seguir, um conceito importante para o desenvolvimento das atividades.

- **Processo de Criação**: exercício criativo e intencional que considera os elementos visuais para configurar um produto artístico.

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 anotem o resumo da lousa e respondam aos questionamentos abaixo, em seus cadernos.

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

1. O que é processo criativo?
2. Como se explica um processo criativo?
3. Faça uma lista dos itens que um processo de criação precisa ter.
4. Quais brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais, vocês conhecem? Descreva cada um deles.

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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 a conversa e a apreciação, elabore questões para que respondam em seus cadernos:

Vídeos:

Peteca: uma invenção dos povos indígenas do Brasil. Museu dos Brinquedos. Disponível em: **http://gg.gg/n032g**. Acesso em: 31 jan. 2020.

Dez brincadeiras indígenas. Felipo Bellini. Disponível em: **http://gg.gg/n036w**. Acesso em: 31 jan. 2020.

Brincadeiras africanas. Professora Nayara. Disponível em: **http://gg.gg/n037x**. Acesso em: 31 jan. 2020.

Dança Tangara Rio Silveira - Canal Anthares Multimeios. Disponível em: **http://gg.gg/n0388**. Acesso em: 31 jan. 2020.

Conto Olelê - Uma cantiga africana - Moliba Makasi – Luanda Martins Oralidade. Disponível em: **http://gg.gg/uncia**. Acesso em: 31 jan. 2020.

Os Indígenas - Raízes do Brasil – Enraizando. Disponível em: **http://gg.gg/n03bb. Acesso** em: 31 jan. 2020.

Os Africanos - Raízes do Brasil – Enraizando. Disponível em: **http://gg.gg/n03eg**. Acesso em: 31 jan. 2020.

PARA SABER MAIS:

Danças indígenas, africanas e afro-brasileiras. Encantada-Mente. Disponível em: **http://gg.gg/n042v**. Acesso em: 31 jan. 2020.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade os estudantes deverão experimentar a criação em artes visuais de forma individual, explorando diferentes espaços da escola e/ou comunidade. Para isso, explique que os trabalhos serão realizados em etapas.

Você deverá organizar, com eles, os tempos e espaços para a realização, entrega e apresentação das produções.

- **Etapa 1**: Nesta etapa, os estudantes trabalharão individualmente. Eles deverão escolher uma das modalidades estudadas nas atividades anteriores, um tema, os materiais e instrumentos que irão utilizar.

- **Etapa 2**: Nesta etapa, os estudantes trabalharão individualmente. Eles deverão organizar uma exposição dos trabalhos realizados na etapa anterior e pensar em qual local da escola eles serão expostos.

Professor, verifique a possibilidade de expor os trabalhos fora da escola, em locais de circulação da comunidade. Esta forma de proceder amplia as relações de pertencimento e o respeito pela aprendizagem e pela produção artística escolar.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade os estudantes deverão experimentar a criação em artes visuais de modo coletivo, explorando diferentes espaços da escola e/ou comunidade. Para isso, explique que os trabalhos serão realizados em etapas.

Você deverá organizar com eles, os tempos e espaços para a realização, entrega e apresentação das produções de cada etapa.

- **Etapa 1**: Nesta etapa, os estudantes trabalharão coletivamente (em grupos). Eles deverão escolher uma das modalidades estudadas nas atividades anteriores, um tema, os materiais e instrumentos que irão utilizar. O grupo deverá produzir um único trabalho no formato cartolina.

- **Etapa 2**: Nesta etapa, os estudantes trabalharão coletivamente (em grupos). Eles deverão realizar uma apresentação coletiva — cada grupo apresenta seu trabalho. É importante que os grupos se mantenham juntos e acompanhem as apresentações uns dos outros.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA III

Nesta atividade, os estudantes deverão escolher uma das modalidades estudadas nas atividades anteriores, um tema, os materiais e instrumentos que irão utilizar. A turma deverá produzir um único trabalho no formato de quatro cartolinas.

- **Etapa 1**: Nesta etapa, os estudantes trabalharão colaborativamente (cada grupo realiza uma parte do trabalho).

- **Etapa 2**: Nesta etapa, os estudantes trabalharão colaborativamente (cada grupo realiza uma parte do trabalho). Eles deverão organizar e realizar uma exposição nos muros externos da escola — cada grupo deverá apresentar seu trabalho. É importante que os grupos se mantenham juntos e acompanhem as apresentações uns dos outros.

ATIVIDADE 6 – AÇÃO EXPRESSIVA IV

Professor, para realizar esta atividade, explique que cada grupo trabalhará com uma das categorias a seguir: **brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais**. Distribua as categorias e defina o tema geral, e o formato das produções, junto com a turma.

- **Etapa 1**: Nesta etapa os grupos deverão escolher, pesquisar e categorizar três coisas diferentes, da sua categoria. Por exemplo: Categoria Canções – Canções de ninar; canções de trabalho; canções de brincar. O grupo deverá produzir um único trabalho e selecionar os materiais e instrumentos que irão utilizar.

- **Etapa 2**: Nesta etapa, os estudantes deverão escrever um pequeno texto, explicando qual é, e como será realizado seu processo de criação e o espaço que pensaram para apresentá-lo.

- **Etapa 3**: Nesta etapa, os estudantes deverão organizar as experimentações dos **brinquedos**, **brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais** pesquisados.

- **Etapa 4**: Nesta etapa, os estudantes deverão organizar e realizar uma grande exposição com todos os trabalhos produzidos em todas as atividades desta Situação de Aprendizagem, ocupando os locais previstos anteriormente. É importante que os grupos se mantenham juntos e acompanhem as apresentações uns dos outros.

Você deverá organizar, com eles, os tempos e espaços para a realização, entrega e apresentação das produções de cada etapa.

Arte

5º ano

3º BIMESTRE

A LINGUAGEM TEATRAL

Enquanto linguagem artística, o teatro pode se valer de variados elementos de significação para comunicar algo aos espectadores, utilizando-se principalmente de 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 signos 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, 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, entre outros, são tratados enquanto elementos que participam da constituição de um discurso cênico, e que, como a palavra, têm algo a dizer. Propõe-se, gradativamente, aos estudantes, a percepção de que a linguagem não é só verbal, trabalhando 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 gêneros teatrais, a construção de personagens etc.), ou um material, ou um tema, ou uma obra de arte será, especificamente, explorado naquele encontro, fazendo com que esse aspecto específico seja o fio condutor entre as 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 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 a 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

sugestões, colaboram para a produção de conhecimentos. A avaliação vai propiciando aos estudantes, aos poucos, 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, isto 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, na qual o consciente seja surpreendido, poderia se deixar atingir pelo instante significativo em que, na relação com o objeto artístico, o olhar nos é retribuído, nos toca o íntimo fazendo 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 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 para as necessidades individuais e 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 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 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. Neste 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. Planalto Federal. 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. Disponível em: **http://gg.gg/mrj4j**. Acesso em: 03 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, disponibilização de comunicação adequada, adequação curricular, acesso às novas tecnologias de informação e comunicação e diferentes formas de avaliação.

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

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

Teatro e deficiência: em busca de uma metodologia inclusiva. Disponível em: **http://gg.gg/nfs93**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Deficiência Visual

Todo estudante pode desenvolver habilidades cênicas. Para tanto, é necessário 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, às características pessoais e familiares, que devem ser consideradas durante planejamento das aulas e nas adaptações das atividades.

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, mas 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. 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 é importante e necessário para o desenvolvimento global do estudante.

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/nfvhx**. Acesso em 23 out. 2019.

Arte e Deficiência Intelectual: caminhos, possibilidades e aprendizagem. Vilma S. M. Matera e Zaíra Fátima R. G. Leal. Disponível em: **http://gg.gg/nfviu**. Acesso em: 31 jan. 2020.

AVALIAÇÃO E RECUPERAÇÃO

A avaliação e recuperação propostas, neste material, são diagnósticas, 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 processuais em todos os momentos de prática pedagógica, nos quais podemos incluir diferentes maneiras de acompanhar, avaliar e recuperar as aprendizagens. Nesta 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 dificuldades no desenvolvimento de habilidades e apropriação dos conhecimentos, observação

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 estudantes, pois essa forma de trabalho é ancorada, em sua concepção, pela interação entre as crianças com a mediação do professor. Fonte: **http://gg.gg/p1nzv**. Acesso em: 4 set. 2019.

dos processos criativos, relação com os colegas, considerações e suposições inteligentes [2], participação, empenho, respeito pela produção individual, coletiva e colaborativa, autoconfiança, valorização das diferentes expressões artísticas, 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 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 europeia. Em outras habilidades, também existem modificadores de verbos. Por exemplo, “experimentar”, “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.

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

ORGANIZADOR CURRICULAR – TEATRO

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF05AR18) Reconhecer e apreciar o teatro infantil presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF05AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando características vocais e sonoridades (ritmo, coro e sonoplastia), gestos, fisicalidades e figurinos em diferentes personagens, cenografia e iluminação.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerandoseus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF05AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro infantil, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF05AR22) Experimentar, com respeito e sem preconceito, possibilidades criativas de movimento e voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
Habilidade Articuladora		
(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidade:
(EF05AR18) Reconhecer e apreciar o teatro infantil presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

Objetos de conhecimento: Contextos e Práticas

- Teatro infantil;
- Histórias dramatizadas.

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 os estudantes deficientes 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.

- **História dramatizada**: uma história se caracteriza por um conjunto de informações que tem a função de contar algo, que pode ser verdade ou ficção. Para isso, reúne informações e outros elementos encadeados, gerando uma certa lógica com intenções diversas. Qualquer história pode ser dramatizada, ou seja, o texto é transformado para o discurso direto e adequado para ser representado na forma teatral. Por exemplo, é muito comum dramatizar histórias de livros que foram escritas há muito tempo. Essa prática se chama roteirização.

PARA SABER MAIS:

Contar, dramatizar e encantar com fantoches. Adriana Fernanda da Fonseca. UniRV. Disponível em: **http://gg.gg/nixdg**. Acesso em: 30 jan. 2020.

- **Manifestação teatral:** existem muitas formas de manifestação teatral, 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).

- **Teatro Infantil**: apresentação construída com linguagem, temática e dramaticidade lúdica, adequada e pertinente à faixa etária, que pretende mobilizar a percepção e transformar a imaginação desse espectador em realidade.
- **Jogo teatral**: é uma atividade que consiste na criação e 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 irão 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.

PARA SABER MAIS:

Jogo teatral na pedagogia da criação cênica. Iremar Maciel de Brito – UNIRIO. Disponível em: **http://gg.gg/nizj2**. 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 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 o teatro? Quais formas teatrais existem?
2. Quais tipos de história podem ser contados no teatro?
3. O que é uma história dramatizada? Qualquer história pode ser dramatizada?
4. Alguém já assistiu a uma peça de teatro? Onde? Qual era a história?
5. Quais são as diferenças entre uma apresentação de teatro adulto e o teatro infantil?
6. Quem e como eram os personagens dessa peça de teatro? Como estavam vestidos?
7. O que é teatro de bonecos? Quais tipos de bonecos teatrais existem?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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. Quais formas teatrais estão representadas nas imagens?
2. Quais histórias elas comunicam?
3. Quais tipos de boneco estão representados?
4. Quais características do teatro infantil são percebidas nas imagens?
5. Quais histórias estão sendo contadas? Quais vocês não/já conheciam?

1

2

3

4

5

6

1. Cena de apresentação de "A Bela e a Fera". Fonte: Brunopazini0/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl5mc**. Acesso em: 1 jul. 2020. **2. Cena de apresentação teatral com confetes e festejos**. Fonte: 12019/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl5mp**. Acesso em: 01 jul. 2020. **3. Teatro de fantoches com bonecos de tecido.** Fonte: Epicioci/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl5n6**. Acesso em: 1 jul. 2020. **4. Teatro de fantoches com boneco de cabeça de madeira.** Fonte: 4941/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl5nk**. Acesso em: 1 jul. 2020. **5. Boneco de Fantoche de Meias.** Fonte: Fermancib/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl5nv**. Acesso em: 1 jul. 2020. **6. Teatro de sombras com brinquedos.** Fonte: Aleksasaverina/Pixabay. Disponível em: **http://bit.ly/3DoEsVK**. Acesso em: 1 jul. 2020.

Vídeos:

João e Maria. Cia Le Plat Du Jour. S Iclhikawa. Disponível em: **http://gg.gg/nl5ot**. Acesso em: 1 jul. 2020.

Teatro de Bonecos Com nasceu a Noite. TV Brasil. Disponível em: **http://gg.gg/nl5p2**. Acesso em: 1 jul. 2020.

Cultura Popular. Teatro de Mamulengos. Rede Potiguar de Televisão Educativa e Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/nl5pl**. Acesso em: 1 jul. 2020.

A menina e a lanterna. Teatro de Sombras. Comadre Fulozinha. Disponível em: **http://gg.gg/nl5q1**. Acesso em: 1 jul. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Uma das formas de se apreciar o teatro infantil é através da vivência que ocorre no exercício do olhar. Se possível, organize junto a escola um momento para os estudantes assistirem a uma apresentação de teatro infantil em sua localidade ou a possibilidade de um grupo visitar a escola.

A seguir, sugerimos alguns vídeos como forma de acesso a produções teatrais. Assista aos víde-

os e selecione um deles para apresentar aos estudantes. Após a apreciação, converse com os estudantes sobre o que mais chamou a atenção deles, suas impressões e pontos de interesse. A partir dessa conversa, proponha a criação de um painel onde serão colocadas as informações relatadas por eles, como num mapa que tem como ponto central a peça teatral assistida e de onde saem linhas com os elementos teatrais percebidos: forma teatral, personagens, história, acontecimentos engraçados, tristes ou tensos, cenários, música, sons, iluminação, figurinos etc. Com essa atividade, pretendemos descobrir, reconhecer e desenvolver a percepção dos estudantes.

Vídeos:

Cabeça de Vento. Pandorga Cia de Teatro. Disponível em: **http://gg.gg/nl5rg**. Acesso em: 2 jul. 2020.

O inimigo. Cia. Ativa de Teatro. Disponível em: **http://gg.gg/nl5rx**. Acesso em: 2. jul. 2020.

Grupo Girino no Zás: As Aventuras de Matias. Assembleia de Minas Gerais. Disponível em: **http://gg.gg/nl5sb**. Acesso em: 2 jul. 2020.

A Cortina de Babá – Grupo SobreVento. Fil Nona Edição. Disponível em: **http://gg.gg/undm3**. Acesso em: 18 jul. 2021.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Nesta atividade, a proposta é a leitura de uma história dramatizada, como forma de colocar os estudantes em contato com o texto e as indicações do mundo teatral. Neste momento, é interessante que toda a turma tenha acesso ao texto. Consulte o acervo literário da sua unidade escolar.

Organize a turma e explique que cada estudante irá ler um trecho do texto (falas de um personagem, do narrador etc.) de forma simples, sem entonações ou interpretação, enquanto os outros acompanham a leitura. Peça-lhes que leiam em voz alta e pausadamente, pois o importante, nesse momento, é conhecer o texto e a estrutura de uma história dramatizada. Acompanhe a leitura do texto dramático até o fim. Vá apresentando e lendo as rubricas e indicações contidas na história. Todos deverão ler, ao menos, um trecho. Após a primeira leitura, chegou a hora de cada estudante colocar suas entonações e interpretação numa nova leitura do texto. Realize o acompanhamento, observando a todos.

Ao final, converse com os estudantes para saber suas percepções sobre as leituras realizadas. Verifique se perceberam as diferenças entre as leituras.

PARA SABER MAIS:

O *site* **Teatro na Escola** mantém um banco de peças teatrais para consulta e *downloads*. Disponível em: **http://gg.gg/nl5t4**. Acesso: 15 jul. 2020.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidades:
(EF05AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando características vocais e sonoridades (ritmo, coro e sonoplastia), gestos, fisicalidades e figurinos em diferentes personagens, cenografia e iluminação.

Objetos de conhecimento: Elementos da Linguagem

- Teatralidades na vida cotidiana;
- Teatralidade da voz – características vocais e sonoridades (ritmo, coro e sonoplastia); gestos e fisicalidades; figurinos; personagens; cenografia; iluminação.

(EF05AR22) Experimentar, com respeito e sem preconceito, possibilidades criativas de movimento e voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.

Objetos de Conhecimento: Processo de Criação

- Possibilidades criativas de movimento e voz;
- Personagem;
- Estereótipos.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas oito 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 os estudantes deficientes 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.

- **Coro**: teatralmente falando, trata-se de um grupo de pessoas que falam um texto juntas, podendo ser a moral ou a consciência do personagem ou da história, principalmente no teatro grego.
- **Ritmo**: teatralmente falando, o ritmo da fala está diretamente ligado ao sentido e às emoções do texto teatral, como pontos fortes e fracos, acelerações e diminuição em uma fala.
- **Cenografia**: processo de criação e construção do acontecimento teatral no seu aspecto espacial e da imagem cênica. Em sua linguagem artístico-estética, utiliza-se de elementos como cor, luz, forma, linha e volume para solucionar esteticamente as necessidades poéticas apresentadas pelo espetáculo. Hoje, projetos cenográficos são expandidos para além da cena teatral, podendo ser encontrados em exposições, ambientes, lugares para as mídias e eventos artístico-estéticos.
- **Teatralidade da iluminação e da sonoplastia teatral**: durante a elaboração de uma apresentação teatral, considerando referências implícitas e explícitas do texto, a iluminação e a

sonoplastia contribuem significativamente para o reforço dramático, que se caracteriza pela utilização intencional das infinitas possibilidades de intensidade de cores, luzes, ruídos e músicas, a fim de mobilizar, emotiva e sensorialmente, a plateia.

- **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.).
- **Figurino**: 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.
- **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.).
- **Teatralidade na vida cotidiana**: ela pode ser percebida nas particularidades e características que existem nas fisicalidades e figurinos dos diferentes personagens que existem na vida cotidiana, como, por exemplo, na expressão facial do policial, no jeito de andar de um idoso, na gestualidade do vendedor de rua, nas pessoas que fazem malabarismos nos sinais de trânsito, nas roupas de mendigos, no andar daqueles que passeiam com seus cachorros, na postura de quem trabalha como segurança, nos movimentos e roupas de músicos que se apresentam na rua, no comportamento de um "malandro", entre muitas outras formas de desempenho de papéis nas relações sociais.
- **Teatralidade 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/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.
- **Teatralidade da iluminação, sonoplastia e cenografia teatral**: Durante a elaboração de uma apresentação teatral, considerando referências implícitas e explícitas do texto, a iluminação, a cenografia e a sonoplastia contribuem significativamente para o reforço dramático, que se caracteriza pela utilização intencional das infinitas possibilidades de intensidade de cores, luzes, ruídos e músicas, adereços, cortinas e móveis e objetos, a fim de mobilizar, emotiva e sensorialmente, a plateia.
- **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.
- **Fisicalidade**: é a representação de uma sensação, emoção, sentimento, traço de comportamento, características físicas, movimentos, gestos e expressões faciais de um personagem, que é demonstrada pela expressão dramática do ator que, dessa forma, mobiliza e transforma a percepção e a imaginação do espectador em realidade.
- **Estereótipo**: algo que é clichê, generalização, rótulo, pressuposto etc.
- **Preconceito**: opinião antecipada, idealização, concepção, forma de pensar, prejulgamento generalizado assumido sem informação consistente, cuidado ou causa.
- ***Bullying***: o termo surgiu a partir da palavra em inglês *bully*, que possui diversos significados na língua portuguesa, como, por exemplo: ameaçar, oprimir, maltratar, intimidar etc. É uma prática

que envolve ações intencionais de ameaça, violência, intimidação, maus tratos, assédio moral, entre outros, de forma recorrente contra uma pessoa.

- **Respeito**: sentimento e ação, sensível e prudente, que demonstra atenção, compreensão, aceitação e consideração pelo outro, ou por uma representatividade (Animais, Natureza, Nações, Religiões etc.), reconhecendo e valorizando seus princípios positivos, suas tradições, escolhas e ações afirmativas.

PARA SABER MAIS:

Texto em PDF – Teatralidade e performatividade na cena contemporânea. Disponível em: **http://gg.gg/nl5tj**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Vídeo – Iluminação Cênica – luz ângulos de incidência.
Disponível em: **http://gg.gg/nl5tw**. Acesso em: 30 jan. 2020.

Texto em PDF – A sonoplastia no teatro. Roberto Gil Camargo. Scribd.
Disponível em: **http://gg.gg/unsj0**. 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 respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que vocês entendem por teatralidade?
2. É possível perceber teatralidades na vida cotidiana? Onde? Dê dois exemplos.
3. O que é um personagem? Dê dois exemplos.
4. Quais características vocais é possível perceber num personagem?
5. O que é um coro?
6. O que é sonoplastia?
7. Quais são as diferenças entre os gestos do cotidiano e os gestos teatrais?
8. Como se identificam os gestos e a fisicalidade de um personagem? Dê dois exemplos.
9. O que é o figurino? Dê dois exemplos.
10. O que é cenografia? Dê dois exemplos.
11. Descreva a iluminação teatral.
12. Qual é a importância do figurino, da cenografia e da iluminação numa peça de teatro?
13. O que é estereótipo?
14. Onde e de que forma é possível identificar os estereótipos no cotidiano e no teatro?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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. Quais teatralidades gestuais e fisicalidades são apresentadas nos vídeos e imagens?
2. Quais são os figurinos de cada personagem?
3. O cenário ajuda a situar a história?
4. Qual é a importância da música nos vídeos assistidos?
5. Quais são as sonoridades apresentadas?
6. Como seria a voz das pessoas e dos personagens que aparecem nas imagens?
7. Quais mudanças aconteceram nas vozes dos personagens? Por que aconteceram?
8. Quais histórias é possível imaginar a partir das imagens?

1

2

3

4

1. Casal de idosos. Fonte: Mabel Amber/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl5uh**. Acesso em: 3 jul. 2020. **2. Ponto de Ônibus.** Fonte: Jplenio/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl5v4**. Acesso em: 3 jul. 2020. **3. Cena de restaurante.** Fonte: Carmenmartinezmlm0/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl5vr**. Acesso em: 3 jul. 2020. **4. Teatro de bonecos.** Fonte: Alfred Koop/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl5w0**. Acesso em: 3 jul. 2020.

Vídeos:

***Teaser* do espetáculo Tico no mundo do Brinquedos.** Recalviello. Disponível em: **http://gg.gg/nl5w8**. Acesso em: 3 jul. 2020

***Teaser* do espetáculo Celofane.** Trupe Teatral Tormenta em Rede. Disponível em: **http://gg.gg/nl5wo**. Acesso em: 03 Jul. 2020.

Cinderela e o Pé Inchado. Cia Burucutu de Teatro. Disponível em: **http://gg.gg/nl5wx**. Acesso em: 03 Jul. 2020.

***Teaser* do espetáculo Bisa Bia, Bisa Bel.** Produtora HM. Disponível em: **http://gg.gg/nl5x6**. Acesso em: 3 jul. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Organize a turma num círculo e coloque uma caixa no centro da sala. Informe-os que eles deverão ficar atentos às ações que serão realizadas por você, para descobrir o que representam. Você, professor, deve ir até a caixa, retirar de dentro dela uma massa de modelar invisível e compor um objeto imaginário. Realize gestos e sons que representem o objeto. Quando descobrirem o objeto que você criou, será a vez de cada estudante fazer sua transformação mágica.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, a proposta desta atividade é que os estudantes descubram teatralidades na vida cotidiana. Para isso, cada estudante deverá fisicalizar uma ação e apresentar gestos que realizam todos os dias.

Para começar o jogo, cada estudante deve escrever, num papel, uma ação que ele realiza todos os dias. Embaralhe e sorteie um papel para cada um, que deve ler e descobrir a ação que deverá ser fisicalizada.

Coloque uma música de fundo e solicite que todos andem pelo espaço, pensem na ação e comecem a fazê-la, sem falar ou conversar. Combine que, conforme os estudantes andam pelo espaço, eles deverão fazer a ação e, ao seu sinal, que pode ser uma palma, todos os estudantes param e apenas um estudante, escolhido aleatoriamente, deve apresentar sua movimentação gestual da ação. Ao seu sinal, todos voltam a andar e ocupar o espaço. O jogo se repete até que todos ou uma parte da turma tenha apresentado sua fisicalidade.

Você pode escolher um ou mais estudantes para apresentar, de acordo com o número de estudantes participantes. Procure incluir todos no jogo. Ao final, realize uma roda de conversa para que os estudantes exponham suas opiniões sobre o jogo teatral. Faça o registro delas, pois serão importantes para o momento de avaliação.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Para essa atividade, **solicite com antecedência** que os estudantes levem para a aula objetos, roupas e adereços que possam inspirar características físicas na criação de personagens. Tudo deverá ser disposto sobre uma mesa, para que todos possam observar e escolher alguns elementos para criar seu personagem, que pode ser registrado por meio de um desenho ou anotações. As sonorida-

des deverão surgir a partir dos elementos, como, por exemplo: lata, jaleco, avental, apito, chapéu, óculos, cachecol, calça, óculos etc., pois podem inicialmente, indicar um personagem. Quanto mais elementos um personagem tiver, mais interessante será exercício de criação.

Estimule os estudantes a explorar as fisicalidades e gestos. Em seguida solicite aos estudantes que formem uma fila para mostrar seus personagens. Ao final dessa construção e experimentação de personagem, converse com os estudantes sobre como foi o processo de criação. Registre as respostas dos estudantes, para o momento de avaliação.

ATIVIDADE 6 – AÇÃO EXPRESSIVA IV

Professor, agora que os estudantes descobriram as fisicalidades de uma personagem, chegou a hora de descobrirem características vocais e sonoridades por meio da investigação de emoções atreladas aos sons. **Prepare com antecedência**, em folhas de sulfite, algumas palavras que geram reações sonoras, como, por exemplo: sono, espirros, gatinho miando, raiva, choro, medo, alegria, riso, susto, surpresa etc. Oriente os estudantes a formarem um círculo e apresente uma palavra por vez a eles, que deverão reagir e mostrar as características vocais escritas. Conforme for apresentando as palavras, observe que os estudantes poderão aliar fisicalidades a cada sonoridade.

Ao final da atividade, conversem sobre o que foi fácil ou difícil de ser feito, se todos fizeram os mesmos sons, por que aconteceram sons diferentes etc., e registre as respostas, para utilizá-las no processo de avaliação.

ATIVIDADE 7 – AÇÃO EXPRESSIVA V

Professor, nesta atividade, a ideia é levar os estudantes a pensar nos locais onde os personagens criados na atividade anterior poderão estar. Organize a turma em grupos. Eles deverão criar os cenários com os materiais que estão disponíveis na escola, como cadeiras e mesas da sala de aula, por exemplo. Oriente e solicite que eles elaborem um desenho do cenário, mostrando onde cada objeto deve estar e por onde cada personagem deve passar. Estimule-os também a pensar na iluminação da cena.

ATIVIDADE 8 – AÇÃO EXPRESSIVA VI

Nesta atividade, reúna os grupos criados na atividade anterior e peça que investiguem seus personagens agindo em grupo. Você pode utilizar indicações de locais e, também, as folhas de sulfite com as reações sonoras (utilizadas na Atividade 6 - Ação Expressiva IV). Cada grupo escolhe um local e uma reação sonora para criar uma cena com o material disponível na sala de aula (mesas e cadeiras). Os estudantes devem decidir as ações a serem feitas dentro da cena e explorar as teatralidades da vida cotidiana, as fisicalidades e características vocais de seus personagens. Estabeleça uma relação entre o palco (espaço onde acontece a apresentação) e a plateia (espaço onde os outros estudantes assistem à apresentação). Dessa forma, todos os estudantes poderão assistir e participar da atividade, se revezando na plateia e no palco. Os estudantes que estão na plateia deverão tentar apreciar sem falar durante a apresentação dos colegas, demonstrando respeito e apreço pelo trabalho do outro. Ao final, realize uma roda de conversa para saber a percepção dos estudantes sobre o jogo.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidade:
(EF05AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro infantil, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.

Objetos de Conhecimento: Processo de Criação

- Improvisação teatral;
- processo narrativo;
- teatro infantil (observar SA I);
- teatralidade dos gestos (observar SA II);
- elementos de matrizes estéticas e culturais.

Habilidade Articuladora:
(EF15AR23) Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

Objetos de Conhecimento: Processo de Criação

- Relações processuais.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas seis 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 os estudantes deficientes 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**: 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.
- **Processo narrativo**: considerando a especificidade implícita na habilidade, trata-se, basicamente, da transposição de uma história, de forma criativa, para a forma dramática do teatro infantil.
- **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.

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

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

1. O que é improvisação teatral? Já experimentaram? Onde? Quando?
2. Como acontece o teatro de improviso?
3. O que é processo narrativo?
4. O que são linguagens artísticas? Elas podem se misturar? Dê um exemplo.
5. O que são matrizes estéticas e culturais?
6. Quais elementos das diferentes matrizes estéticas e culturais podemos identificar nas linguagens artísticas?
7. O que é um projeto temático? Como ele acontece?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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

1. Ator de rua. Fonte: tgs-webdesign/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl5xq**. Acesso em: 10 jul. 2020. **2.** Cena teatral. Fonte: Krimifreundin/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl5xx**. Acesso em: 10 jul. 2020. **3.** Mulher. Fonte: Rondel Melling/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl5y5**. Acesso em: 10 jul. 2020. **4.** Crianças jogando futebol. Fonte: Mokhtarakel1/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/unttu**. Acesso em: 19 jul. 2021.

Vídeos:

Espetáculo Improvável. Só Frases #25. Os Barbixas. Disponível em: **http://gg.gg/nl5yt**. Acesso em: 10 jul. 2020.

Espetáculo Improlândia. Improvisação para crianças. Tatá Werneck. Disponível em: **http://gg.gg/nl5z2**. Acesso em: 10 jul. 2020.

Cap. 5. Cia. Brasílis *Playback Theatre*. Disponível em: **http://gg.gg/nl5z9**. Acesso em: 10 jul. 2020

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade, organize a turma sentada em círculo para criar uma história coletiva e colaborativa, a ser improvisada. Para isso, converse com os estudantes perguntando pontos de interesse para a criação da história. As respostas dos questionamentos sugeridos deverão ser anotadas, pois serão a base do enredo da história.

Para início de conversa, pergunte aos estudantes: se vocês pudessem criar uma história, como seria? Como seriam as personagens? Quais sons haveria na história? Seria uma história de mistério, terror ou comédia?

Você começará a atividade citando, por exemplo, o tempo em que a história se passa, bem como uma das personagens. Por exemplo: "Essa história aconteceu há muito tempo, onde uma fada viu algo muito (lindo ou terrível, engraçado, feliz, triste; conforme sugerido pelos estudantes no início de conversa)". Passe a história para um estudante que, após sua contribuição, deve passá-la adiante, até chegar a você, que poderá dar à narrativa um desfecho. O registro da história será utilizado no próximo momento.

Converse com os estudantes sobre como foi construir a história, sobre o processo narrativo e sobre de que forma pode ocorrer o improviso. Solicite aos estudantes que registrem suas ideias através de anotações e desenhos. Todas essas informações são importantes para os momentos de avaliação e recuperação.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, **providencie com antecedência** filipetas de papel, para que os estudantes escrevam ações do cotidiano, a fim de serem improvisadas, explorando as teatralidades do corpo. Providencie uma caixa ou saco de tecido para guardar os papéis. Esta caixa ou saco deverá ser disposto no centro da sala.

Após esse primeiro processo, explique como funcionará a atividade: organize a turma num círculo. Um estudante deve ir até o centro, retirar uma filipeta e, sem falar, representar por meio de movimentos corporais a ação ou frase escrita no papel. Durante essa ação, ninguém pode falar, para não atrapalhar a cena. Quando o estudante entender que sua ação está finalizada, ele retorna ao seu lugar no círculo. Ao final de cada ação, os jogadores que observaram podem falar o que entenderam. Assim que alguém da plateia disser qual foi a ação, outro jogador segue o jogo.

As filipetas retiradas não devem voltar para a caixa. Garanta a participação de todos, inclusive a sua, nesta ou em outras propostas, pois será muito estimulante para os estudantes observarem sua participação e criação nas atividades.

Sugestão: uma variação para esta atividade é que, em vez de ações diárias, possam também ser representadas profissões, como, por exemplo: feirante, frentista, garçom etc.

Ao final da atividade, converse com os estudantes sobre improvisar. Registre as respostas dos estudantes para os momentos de avaliação e recuperação.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Nesta atividade, oriente aos estudantes a buscarem, em suas memórias, elementos de diferentes matrizes estéticas que conhecem, para representá-las numa improvisação. Tais elementos podem aparecer por meio de uma dança ou um canto, mas que devem estar presentes no momento da representação. Para isso, um estudante deve ir ao espaço determinado com "palco", começar sua representação e, em algum momento, inserir o elemento da matriz estética ou cultural escolhida por ele.

Exemplo: um estudante pode mostrar que está entrando num quarto e ligar um rádio, que começa a tocar uma música e ele começa a dançar. Finalizada a apresentação, o estudante retoma seu lugar na plateia, dando vez para outro estudante fazer sua representação. Registre, em uma roda de conversa, as manifestações estéticas e culturais apresentadas pelos estudantes e suas opiniões. Procure saber quais são as origens e inspirações dos estudantes, os momentos mais difíceis e os mais fáceis. Estas informações serão importantes para os momentos de avaliação.

ATIVIDADE 6 – AÇÃO EXPRESSIVA IV

Professor, nesta atividade você organizará um projeto teatral temático, procurando explorar improvisação e processos narrativos no teatro infantil. Para isso, solicite aos estudantes que deem sugestões de temas para construção do projeto. Escolhido o tema, divida a turma em grupos e oriente os estudantes a começarem o processo de escrita coletiva e colaborativa do roteiro do processo narrativo. Em seguida, os grupos deverão se organizar para pensar nos itens abaixo, para complementar seus projetos temáticos:

a) **cenografia** – deverão ser feitos desenhos do contexto de fundo da encenação, bem como do cenário será produzido.

b) **sonoplastia** – o grupo deve decidir que tipos de som serão feitos e produzidos durante a improvisação, bem como os materiais necessários para que esses sons sejam feitos. Pode ser elaborada uma lista com informações sobre os sons utilizados.

c) **figurino** – o grupo deve desenhar que tipo de roupa será utilizada na improvisação.
d) **lista** – informações sobre os personagens e suas características vocais e gestualidades.

e) **escrita do projeto** – os grupos devem entregar o projeto sobre o tema escolhido (no projeto, podem ter itens como: tema, título, nomes dos estudantes, ano de estudo, o que querem fazer, como fazer, o que vão precisar e quem são os participantes do grupo). Os projetos devem ter também os desenhos e ilustrações.

Combine com os grupos um momento para organização e combinação das improvisações sobre os temas.

Ao final da atividade, converse com os estudantes sobre como foi participar do processo de criação de um projeto, como foi fazer a improvisação, quais foram as maiores dificuldades, momentos de tensão e de alívio. Registre as informações e todo o processo desta atividade, pois eles serão importantes para os momentos de avaliação.

4º BIMESTRE

A 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, 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, interferem e ampliam nossa sensibilidade enquanto percebemos e conhecemos a nós mesmos, o outro e o 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" (BRASIL, 1998).

Considerando que, nesta etapa da educação básica, este é o 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 preciso haver 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, esclarecimento 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 da criança.

É fundamental, sempre que possível, buscar outros espaços de aprendizagem, sair da sala de aula, da escola, utilizar corredores, escadarias, pátios, teto, janelas, jardins; organizar e 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.

EDUCAÇÃO INCLUSIVA – ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Professor, a seguir, oferecemos informações a respeito de como você pode atuar nas aulas para os estudantes com deficiência. É importante inclui-los nas atividades, deixando-os seguros de que sua participação será benéfica e de que seus espaços e tempos serão respeitados.

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 estu-

dantes 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 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. (Tese de Mestrado). IA/UNESP. Disponível em: **http://gg.gg/myums**. 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, ao grau de acuidade visual, à idade de incidência da perda visual, ás experiências educacionais vivenciadas, ás 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 Ap. Baldoino. UFMG. Disponível em: **http://gg.gg/nfv9v**. Acesso em: 31 jan.2020.

Deficiência Intelectual

O Componente Curricular Arte, através de 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/nfvhx**. Acesso em 23 out. 2019.

Arte e Deficiência Intelectual: caminhos, possibilidades e aprendizagem. Vilma S. M. Matera e Zaíra Fátima R. G. Leal. Disponível em: **http://gg.gg/nfviu**. Acesso em: 31 jan. 2020.

ORGANIZADOR CURRICULAR – ARTES VISUAIS

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF05AR01) Identificar e apreciar desenho, pintura, fotografia e vídeo como modalidades das artes visuais tradicionais e contemporâneas presentes na cultura brasileira e de outros países, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e identificação dos objetos de conhecimento, considerandoseus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; identifica os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF05AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos do desenho, da pintura, da fotografia e do vídeo em suas produções.	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.
(EF05AR04) Experimentar desenho, pintura, fotografia e vídeo por meio de técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e experimentação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; experimenta os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF05AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e experimentação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; experimenta os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF05AR06) Dialogar sobre a sua criação, as dos colegas e a de diferentes artistas, para alcançar sentidos plurais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, diálogo e interação sobre os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; dialoga e interage sobre os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF05AR07) Investigar e reconhecer espaços (museus, galerias, instituições, feiras, casas de cultura etc.) e profissionais do sistema das artes visuais (artistas, artesãos, curadores etc.) no contexto brasileiro e de outros países.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, investigação e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; investiga e reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
Habilidade Articuladora		
(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, conhecimento e valorização dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; conhece e valoriza os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidade:
(EF05AR01) Identificar e apreciar desenho, pintura, fotografia e vídeo como modalidades das artes visuais tradicionais e contemporâneas presentes na cultura brasileira e de outros países, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Objetos de Conhecimento: Contextos e práticas

- Desenho, pintura, fotografia e vídeo;
- Artes visuais tradicionais e contemporâneas

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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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 a seguir alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **Desenho**: Modalidade das artes visuais que tem no traço seu elemento básico, como forma singular de comunicar uma ideia, um pensamento, uma emoção. O desenho se apresenta como possibilidade de conhecimento artístico e estético, desde seu significado mágico para o homem das cavernas até os desenhos em grandes formatos e as linguagens híbridas contemporâneas, abarcando, ainda, as produções ilustrativas, formas construtivas e técnicas da arquitetura e do *design*, com enfoque artístico, científico, lúdico, industrial, arquitetônico, publicitário, digital etc.
- **Pintura**: Artisticamente, a pintura tem na cor seu elemento mais simbólico. A pintura como modalidade das artes visuais implica conhecimento, intenção e processos criativos na utilização de técnicas, materiais, matérias, ferramentas, suportes, tecnologias digitais etc.
- **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.
- **Vídeo**: Trata-se da tecnologia de captura, armazenamento e transmissão de imagens em diversos tipos de mídia — película de celuloide, fita magnética, equipamentos e arquivos digitais, cartão de memória, *pen drive*, CD, DVD etc.
- **Artes visuais tradicionais e contemporâneas**: As artes visuais tradicionais são aquelas que utilizam materiais, suportes, ferramentas e técnicas, tradicionalmente utilizados na configuração de uma produção artística. A arte visual contemporânea inclui meios, suportes, ferramentas, técnicas, investigações e tecnologias pouco comuns ou inusitadas, além de considerar a

preparação do ambiente para o acontecimento da obra, utiliza todos os meios tradicionais, para configurar suas produções, onde muitas vezes, os conceitos são priorizados em detrimento das obras.

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. O que é desenho? Quais tipos você conhece e faz? Quais materiais são necessários para desenhar? Quais você usa?
2. O que é pintura? Quais tipos você conhece e faz? Quais materiais são necessários para pintar? Quais você usa?
3. Quais são as diferenças entre desenho e pintura?
4. O que é fotografia? Quais tipos você conhece? O que é necessário para fazer uma fotografia? Sabe o que é autorretrato? Você já fez? Fale sobre isso.
5. O que é vídeo? Quais tipos de vídeo você conhece? Quais materiais são necessários para fazer um vídeo? Você já fez algum? Fale sobre ele.
6. Quais as diferenças entre a produção artística tradicional e a contemporânea?

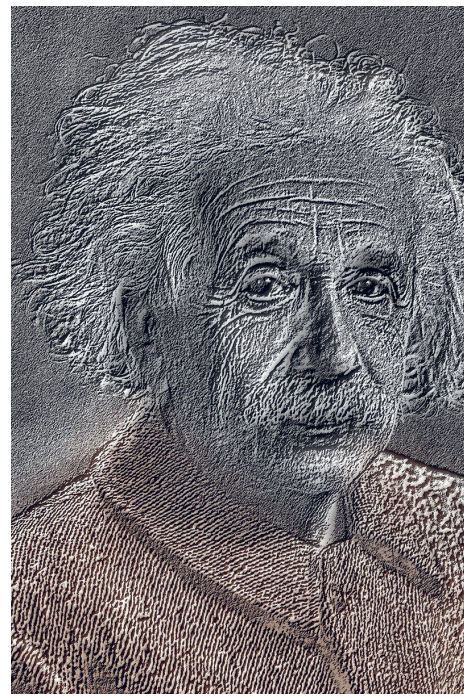
ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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.

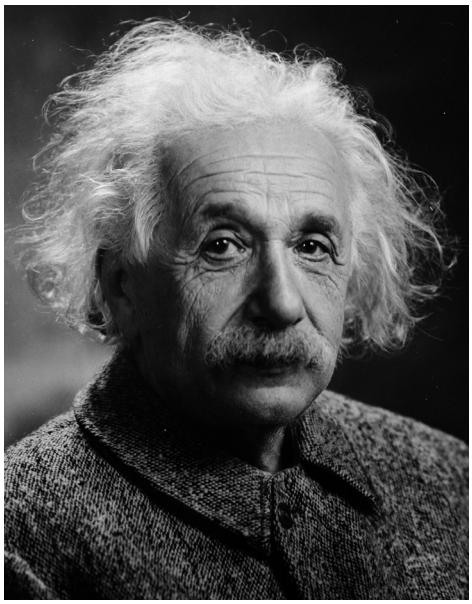
1. Conseguem identificar a modalidade artística utilizada? (desenho, pintura, fotografia)
2. Quais materiais foram utilizados?
3. Quando e onde foram feitas?
4. Quem as imagens estão representando? Por que foram feitas?

5. Quais semelhanças e diferenças existem entre elas?
6. Os artistas que fizeram essas obras, são brasileiros ou de outros países?
7. Quais são tradicionais e quais são contemporâneas?

1



2

3 

1. Albert Einstein. Desenho a lápis. Fonte: Kalhh/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n04wo**. Acesso em: 22 mai. 2020.
2. Albert Einstein. Pintura automotiva. Fonte: pasja1000/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n04wr**. Acesso em: 22 mai. 2020.
3. Albert Einstein. Fotografia de 1947. Fonte: janeb13/Pixabay. Disponível em **http://gg.gg/n04wt**. Acesso em: 22 mai. 2020.

Vídeos:

Albert Einstein. Vídeo de 1946. *atelierdesarchives* Best Of. Disponível em: **http://gg.gg/n04x1**. Acesso em: 22 mai. 2020.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, proponha aos estudantes uma pesquisa, que será realizada em grupos, com até quatro pessoas. Eles deverão pesquisar, pelo menos, três imagens e/ou vídeos de cada modalidade: desenho, pintura, fotografia e vídeo — tradicionais e/ou contemporâneas — que servirão para ampliar os repertórios de toda a turma. Peça-lhes que elaborem uma apresentação, que pode ser feita por meio de um cartaz, seminário, apresentação digital, vídeo etc. Combine com a turma as formas de apresentação e as datas para socialização.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:
(EF05AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos do desenho, da pintura, da fotografia e do vídeo em suas produções.

Objetos de conhecimento: Elementos da linguagem

- Elementos constitutivos do desenho, da pintura, da fotografia e do vídeo.

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 os estudantes deficientes 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 a seguir alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Elementos constitutivos do desenho:

- **Ponto**: é o menor e o mais simples dos elementos da linguagem visual. Se o ponto estivesse unido ao outro, numa sequência, teríamos uma linha.
- **Linha**: uma sequência de pontos contínuos resulta numa linha. Há vários tipos de linhas: reta, curva, quebrada, entre outras.
- **Forma**: ocorre na intenção da junção de uma ou mais linhas ou no espaço obtido por elas, definindo e dando sentido a uma imagem.
- **Proporção**: a proporção indica a relação entre dois elementos e/ou imagens de tamanhos diferentes, apontando a sua correlação de proporcionalidade.
- **Perspectiva**: é a sensação de distanciamento entre elementos e/ou imagens numa obra, na qual elementos próximos são maiores que os mais distantes.
- **Luz e sombra**: num desenho, os efeitos de luz e sombra são percebidos pelas variações entre claro e escuro, e criam diferentes sensações, perspectivas, planos etc.

Elementos constitutivos da pintura:

- **Cor**: divide-se em matiz, intensidade e tonalidade e para muitos artistas a cor define todo o seu estilo no trabalho.
- **Linha**: na pintura, cada pincelada cria uma linha, definindo limites, criando sentidos, nuances e sensações de movimento.
- **Forma**: ocorre na intenção da junção de uma ou mais linhas ou no espaço obtido por elas, definindo e dando sentido a uma imagem.
- **Espaço**: o espaço e/ou volume demonstram o equilíbrio entre a forma principal, o contexto cênico ao redor e o fundo.

- **Textura**: a ilusão das texturas é obtida por meio das pinceladas; dependendo do tipo de tinta, elas poderão ser mais espessas e dar profundidade ao trabalho. Também há possibilidades de criação com outros materiais de pintura (lápis de cor e giz, por exemplo).
- **Composição**: é o arranjo da pintura onde é inserida a forma principal e os elementos do plano de fundo serão adicionados um a um, fazendo parte de toda a obra.
- **Direção**: em arte, o termo é amplo, interpretado de diversas maneiras, na posição vertical e ou na horizontal, e pode ser atribuída para se referir à perspectiva.
- **Tamanho**: é referente à escala da pintura e das proporções dos elemento.
- **Tempo**: é regido pela quantidade de elementos utilizados para manter a atenção do espectador.
- **Movimento**: é o modo como o artista insere os elementos, em lugares estratégicos, direcionando os olhos do espectador para percorrer a pintura.

Elementos constitutivos da fotografia:

- **Ponto de vista**: lugar, posicionamento intencional do fotógrafo em relação ao foco principal.
- **Luz, sombra, cor, composição, textura, linhas, formas, proporção, movimento, planos, perspectiva, textura, direção (consideramos os mesmos apresentados para desenho e pintura).**

Elementos constitutivos do vídeo:

- **Tema**: assunto central
- **Roteiro**: planejamento geral, todas as informações e planos de todas as etapas do vídeo.
- **Formato**: determina a identidade visual — animação, curta-metragem, teaser etc.
- **Edição**: etapa de revisão e seleção de tudo o que foi captado para configurar a mensagem desejada.
- **Duração**: elemento diretamente ligado ao formato, que considera o tempo necessário para a transmissão da mensagem planejada.

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. O que é uma composição artística?
2. O que é perspectiva?
3. Quais são as diferenças de composição e perspectiva no desenho, na pintura, na fotografia e no vídeo?
4. O que é um ponto, uma linha e uma forma?
5. O que é cor?
6. O que você entende por luz e sombra?
7. Como percebemos luz e sombra, nessas modalidades artísticas?
8. Como podemos perceber os volumes e as texturas nessas modalidades?
9. De que forma você imagina que os artistas exploram o elemento movimento em suas produções?

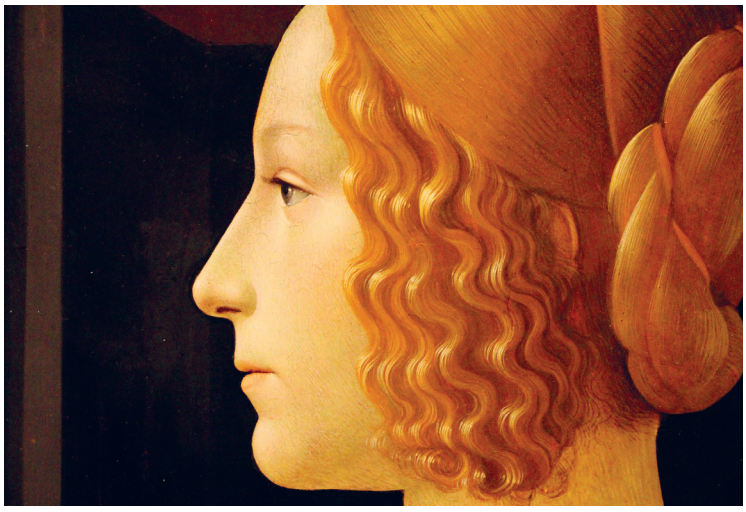
ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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. Quais são as semelhanças e diferenças entre as imagens e vídeos apresentados?
2. Qual é o tema principal das imagens e vídeos?
3. Onde identificam efeitos de luz e sombra, texturas e volumes?
4. Quais sentimentos são despertados pela utilização dos efeitos de cor, luz e sombra?
5. Descreva a organização da composição e da perspectiva nas imagens e vídeos.
6. Escolha uma imagem ou vídeo e descreva a utilização de pontos e linhas na criação de formas e da ideia de movimento.

1

2



3

4

5

6

1. Desenho (perspectiva). Fonte: AlexandruPetre/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n04yj**. Acesso em: 20 dez. 2019. **2.** Desenho (composição). Fonte: ArtTower/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n04yz**. Acesso em: 20 dez. 2019. **3.** Pintura (volumes). Fonte: Carlotta Silvestrini/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n04z7**. Acesso em: 20 dez. 2019. **4.** Pintura (textura). Fonte: David Mark/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n04zh**. Acesso em: 20 dez. 2019. **5.** Fotografia (movimento). Fonte: John Howard/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n04zz**. Acesso em: 20 dez. 2019. **6.** Fotografia (luz e sombra). Fonte: Monsterkoi/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nl673**. Acesso em: 20 dez. 2019.

Vídeos:

Mickey Mouse - The Haunted House (1929). Laser Time. Disponível em: **http://gg.gg/n05ff**. Acesso em: 20 dez. 2019.

27 quadros de Van Gogh. Todo Quadros. Disponível em: **http://gg.gg/n05ep**. Acesso em: 20 dez. 2019.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade, a proposta é que os estudantes percorram os espaços da escola observando e identificando os elementos estudados e façam anotações da localização desses lugares. A partir dessas referências, os estudantes deverão registrar um deles utilizando pelo menos duas das quatro modalidades, sendo uma fotografia/vídeo e outra modalidade (se possível, pois pode ser que nem todos possuam um smartphone).

Oriente-os a realizar suas pesquisas e registros da seguinte maneira:

- explorando diversos ângulos dos ambientes internos e externos do prédio escolar;
- explorando iluminação natural e artificial, cores, expressando diferentes sensações e sentimentos;
- explorando os efeitos de luz e sombra, perspectiva e composição.

Organize momentos de observação, registro e produção.

Para saber mais:

Desenho de Observação. Eliana Tine. Disponível em: **http://gg.gg/n05ij**. Acesso em: 20 dez. 2019.

Tutorial de desenho – Como Desenhar uma Árvore. Ricardo Yamaguchi.Disponível em: **https://bit.ly/3rBJr1n**. Acesso em: 10 fev. 2022.

Casas com ponto de fuga (perspectiva). Dicas de desenho. Disponível em:**https://bit.ly/3uFx5qR**. Acesso em: 10 fev. 2022.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Organize uma mostra para incentivar a apreciação do que foi produzido na atividade anterior e reflexão da turma:

1. O que foi fácil e o que foi difícil nos processos de produção?
2. Quais são as semelhanças e diferenças percebidas?
3. Quais sensações e sentimentos foi possível identificar nas produções?
4. Quais elementos foram mais utilizados?
5. Como podemos identificar as formas, cores, linhas, luzes, sombras e perspectivas nas produções?

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidade:
(EF05AR04) Experimentar desenho, pintura, fotografia e vídeo por meio de técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos.

Objetos de conhecimento: Materialidades
- Desenho, pintura, fotografia e vídeo;
- Técnicas convencionais e não convencionais.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas seis 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 os estudantes deficientes 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 a seguir alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **Técnicas convencionais**: Tradicionalmente utilizadas, nelas usam-se materiais e instrumentos comuns. Por exemplo: desenho de imaginação, de memória, de observação, ilustração; pintura com dedo, com pincel, com lápis de cor, com giz de cera, com tinta guache; recorte e colagem de papeis; modelagem de argila.
- **Técnicas não convencionais**: Pouco ou raramente utilizadas, permitem experimentação e podem utilizar materiais e instrumentos comuns ou pouco comuns. Por exemplo: pintura de observação pelo espelho.
- **Uso sustentável de materiais e instrumentos**: Requer a noção de que os recursos são limitados, e por isso devem ser usados de forma adequada e consciente.
- **Processo de Criação**: exercício criativo e intencional que considera os elementos visuais para configurar um produto artístico.

ATIVIDADE 1 - SONDAGEM

Professor, organize uma conversa e, enquanto ela se desenvolve, faça questionamentos e intervenções, registrando o que é dito pelos estudantes para sistematizar no final. Solicite-lhes que registrem suas respostas em seus cadernos.

1. O que vocês entendem por técnicas artísticas? Quais conhecem?
2. Quais técnicas vocês utilizaram na atividade anterior?

3. Quais diferenças técnicas existem para desenhar, pintar, fotografar e produzir vídeos?
4. Quais materiais e instrumentos usam para desenhar, pintar, fotografar e para fazer um vídeo?
5. Sabem o que é uso consciente?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

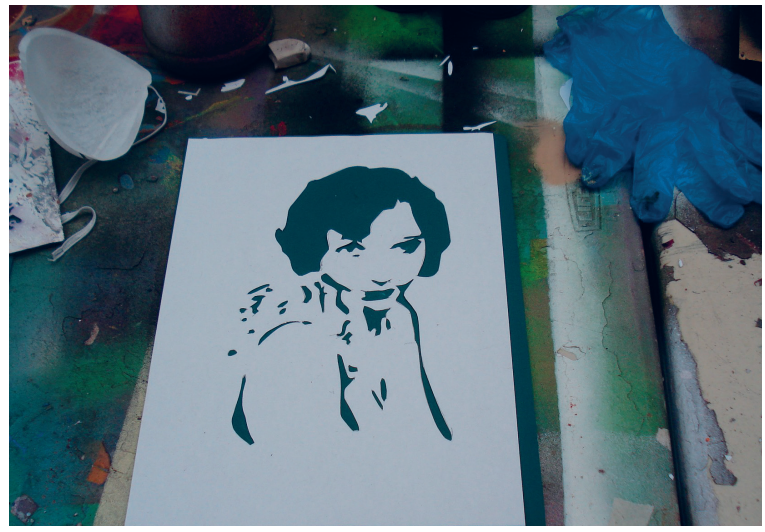
Professor, analise as imagens, antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar e fazer registros sobre o que percebem e imaginam. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam,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

1. Desenho (tradicional): Mangá. Fonte: Willian Yuki Fujii Memmo/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n0ilu**. Acesso em: 21 dez. 2019. **2.** Desenho (contemporâneo): Emoji. Fonte: Pixaline/Pixabay. Disponível em **http://gg.gg/n0imj**. Acesso em: 21 dez. 2019. **3.** Pintura (tradicional): "a dedo". Fonte: paitoon youlike/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n0imz**. Acesso em: 21 dez. 2019. **4.** Pintura (contemporâneo): Grafite Estêncil. Fonte: Romana Sustar/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n0inx**. Acesso em: 21 dez. 2019. **5.** Fotografia (tradicional): Retrato. Fonte: Victoria_Borodinova/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n0io2** . Acesso em: 21 dez. 2019. **6.** Fotografia (contemporâneo): Autorretrato/selfie. Fonte: Ratna Fitry/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n0ioe**. Acesso em: 21 dez. 2019.

Vídeos:

Vídeo Tradicional: *A Hard Day's Night*. The Beatles. Disponível em: **http://gg.gg/n0iwd**. Acesso em: 21 dez. 2019.

Vídeo Contemporâneo: Come Into My World. Kylie Minogue. Disponível em: **http://gg.gg/n0iyp**. Acesso em: 21 dez. 2019.

PARA SABER MAIS:

O que é Mangá. JBC Mangás. Disponível em: **http://gg.gg/n0j2l**. Acesso em: 21 dez. 2019.

Emoticons e emojis. TechTudo. Disponível em: **http://gg.gg/n0j6w**. Acesso em: 21 dez. 2019.

Grafite – Estêncil. Arte Urbana. Disponível em: **http://gg.gg/n0j91**. Acesso em: 21 dez. 2019.

Fotografia tradicional e digital. Pixel. Disponível em: **http://gg.gg/n0j9s**. Acesso em: 21 dez. 2019.

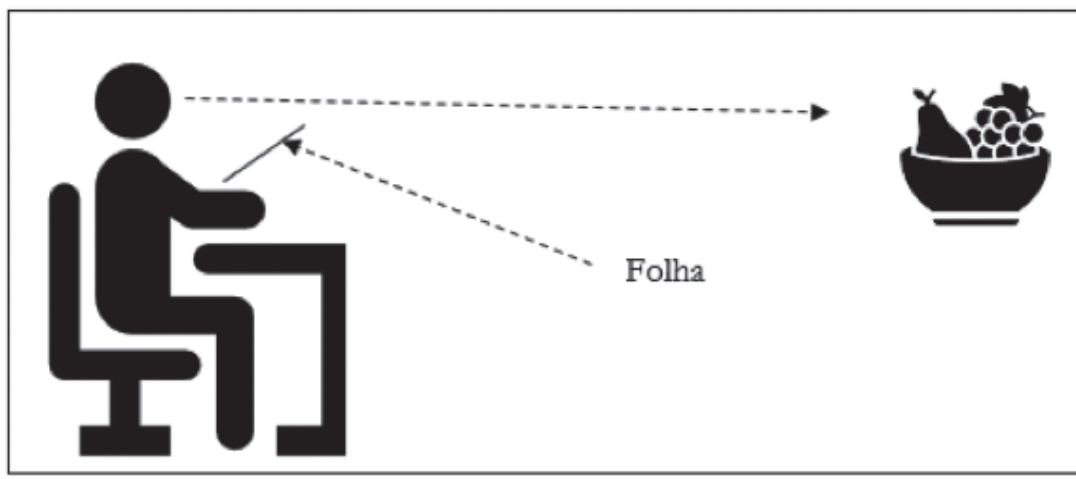
Conheça a história dos videoclipes e suas transformações. Jornal Correio Brasiliense. Disponível em: **http://gg.gg/n0jb5**. Acesso em: 21 dez. 2019.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Esta atividade será dedicada à experimentação do desenho, com técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos. A proposta será a realização de dois desenhos de observação:

Desenho 1 – Segue o procedimento convencional – o estudante observa e desenha.

Desenho 2 – O procedimento (não convencional) é o de desenhar sem olhar para o papel ou caderno de desenho. A elaboração deste desenho é relativamente rápida e se obtém melhores resultados se for realizado em duplas, da seguinte forma: um estudante segura uma folha entre quem desenha e seu caderno/folha de desenho, de maneira que ele não consiga ver o que está desenhando. Quando quem desenha acredita que terminou, repete-se o procedimento com o colega. Leve um objeto grande ou quadro para a sala de aula ou utilize uma cadeira sobre a mesa como elemento a ser observado.



Fonte: Desenho elaborado por Carlos Povinha para este material.

ATIVIDADE 4 - AÇÃO EXPRESSIVA II

Esta atividade será dedicada à experimentação da pintura, com técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos. Há necessidade de **preparar antecipadamente:** copos descartáveis, água com sabão (detergente), canudos, pincéis, tintas (guache ou aquarela) e panos para limpeza. Solicite-lhes que cada um traga seu canudo. A proposta será a realização em duas etapas.

Etapa 1 – Misturar um pouco de tinta em cada copo com água e sabão — várias cores.

Etapa 2 – Pensar num tema e iniciar a pintura, considerando e deixando espaços para formas redondas (rodas de um carro, sol, frutas, pessoas, roda-gigante etc.). Fazer "bolas de sabão" e colocá-las sobre o papel, complementando os espaços.

ATIVIDADE 5 - AÇÃO EXPRESSIVA III

Esta atividade será dedicada à experimentação da fotografia, com técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos. Para realizá-la, é necessário verificar as possibilidades de utilização de celulares ou câmeras fotográficas digitais. A proposta será a realização em duas etapas:

Etapa 1 - A proposta não convencional é fotografar, em preto e branco, alguma coisa colocada dentro de uma caixa de papelão (que pode ser utilizada muitas vezes), através de um pequeno recorte. É necessário fazer dois recortes na caixa: um para entrada de luz e outro para posicionar a câmera.

Etapa 2 - A proposta convencional é fotografar estudantes realizando a etapa 1.

ATIVIDADE 6 - AÇÃO EXPRESSIVA IV

Esta atividade será dedicada à experimentação do vídeo, com técnicas convencionais e não convencionais, fazendo uso sustentável de materiais e instrumentos. Para realizá-la, é necessário verificar as possibilidades de utilização de celulares ou câmeras digitais. A proposta será a realização em duas etapas.

Etapa 1 – Proponha aos estudantes temas não convencionais: filme uma coisa que não existe; filme uma coisa que ninguém vê; filme uma coisa que nunca ninguém viu.

Etapa 2 - A proposta convencional é filmar os estudantes realizando a etapa 1.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidade:
(EF05AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

Objetos de conhecimento: Processos de criação

- Experimentar a criação em artes visuais

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 os estudantes deficientes 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 a seguir alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **Paisagem** – modalidade artística que implica no registro visual de um ambiente natural ou construído.

PARA SABER MAIS:

Paisagem - Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/n0jhi**. Acesso em: 21 dez. 2019.

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. O que entendem por "processo de criação"?
2. Quando vocês criam uma produto artístico, qual é a primeira etapa?
3. Quantas etapas tem um processo de criação?
4. O que é uma paisagem?
5. Descreva a última produção artística, sobre paisagem, que vocês elaboraram.

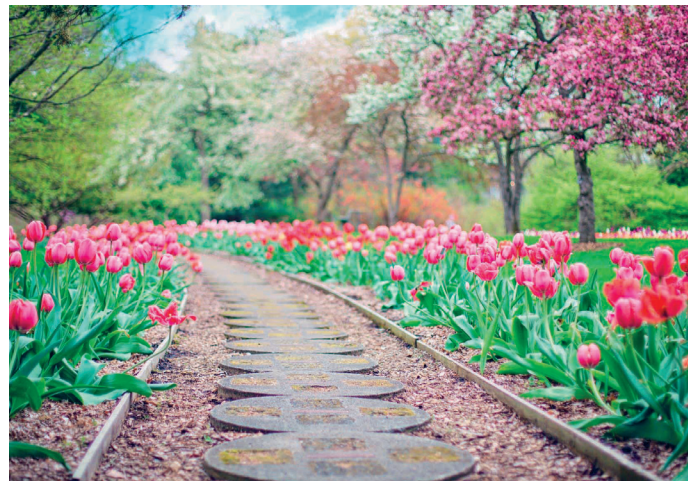
ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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 

1. Paisagem inverno. Fonte: Alex Prykhodko por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n0jj5**. Acesso em: 21 dez. 2019.
2. Paisagem verão. Fonte: IvaCastro por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n0jjd**. Acesso em: 21 dez. 2019.
3. Paisagem outono. Fonte: Couleur por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/uvbsa**. Acesso em: 21 dez. 2019.
4. Paisagem primavera. Fonte: Jill Wellington por Pixabay. Disponível em: **http://bit.ly/2US2Mhg**. Acesso em: 21 dez. 2019.

ATIVIDADE 2 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, a habilidade desta Situação de Aprendizagem propõe que os estudantes experimentem a criação artística de modo individual, coletivo e colaborativo, para que o estudante aprenda a dialogar sobre os processos, negociar e justificar suas escolhas. O desafio, para o estudante, é desfrutar de diferentes percepções, elaborar novas formas de proposições estéticas, ser protagonista em sua singularidade, inclusive ao trabalhar no coletivo, quando deve assumir uma atitude de colaboração.

Professor, verifique espaços externos ao prédio escolar que podem ou não ser acessíveis aos estudantes e leve-os para uma visita de observação. Os estudantes deverão sair munidos de pranchetas, cadernos ou folhas para desenho e lápis para registrar uma árvore que existe no local. Reforce que eles deverão observar a árvore, percebendo a paisagem, luzes, sombras, cores, formas, pássaros, insetos etc.

Deixe-os livres para escolher seus posicionamentos para os primeiros esboços. Em seguida, organize-os em duplas ou grupos para elaboração final, com a técnica e os materiais que escolherem. Quando os trabalhos estiverem prontos, organize uma exposição com apreciação das obras por todos.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Repita a atividade anterior, porém organizando uma saída da escola, se possível.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM V

Habilidade:
(EF05AR06) Dialogar sobre a sua criação, as dos colegas e as de diferentes artistas, para alcançar sentidos plurais.

Objetos de conhecimento: Processos de criação

- Processos de criação pessoais, dos colegas e de artistas.

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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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.

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. Quais as diferenças entre leitura formal e interpretativa?
2. Descreva uma de suas produções artísticas.
3. Qual foi a ideia original? Ela se manteve até o fim? Explique.
4. Quais procedimentos utilizou para produzi-la, do começo ao fim?
5. Quais materiais utilizou? Houve mudanças ao longo da produção? Explique.
6. Por que escolheu utilizar os materiais e ferramentas que utilizou?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Assista e depois apresente os vídeos sugeridos a seguir, nos quais **Beatriz Milhazes** e **Jun Nakao** falam sobre seus processos de criação. Faça pausas durante a apresentação, reforce conceitos e teça comentários sobre pontos que já tenham sido trabalhados pelos estudantes, aproximando seus fazeres aos dos artistas. Solicite-lhes que façam anotações daquilo que considerem importante para uma conversa após a apreciação dos vídeos.

Vídeos:

Beatriz Milhazes. Programa Andante. Disponível em: **http://gg.gg/n0jk9**. Acesso em: 19 dez. 2019.

Jum Nakao - Processo Criativo. Jum Nakao. Disponível em: **http://gg.gg/n0jkx.Acesso** em: 19 dez. 2019.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade, proponha aos estudantes que organizem uma exposição com uma produção artística de que mais gostam, entre aquelas que produziram até este momento. Durante a exposição, cada um vai falar um pouco sobre seu processo de criação, considerando as questões respondidas na sondagem. Finalizadas as explanações, faça um fechamento reforçando a importância de dialogar, escutar e refletir sobre seus processos de criação, construir argumentos, ponderações, ampliando a percepção da pluralidade de significados atribuíveis às manifestações artísticas. Nesse processo, potencializa-se a produção criativa dos estudantes. Solicite que eles façam um registro escrito sobre o que e como aprenderam.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM VI

Habilidade:
(EF05AR07) Investigar e reconhecer espaços (museus, galerias, instituições, feiras, casas de cultura etc.) e profissionais do sistema das artes visuais (artistas, artesãos, curadores etc.), no contexto brasileiro e de outros países.

Objetos de conhecimento: Elementos da Linguagem

- Espaços e profissionais do sistema das artes visuais

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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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 a seguir alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **Sistema das Artes Visuais**: universo pelo qual transitam a produção, a circulação, a legitimação e o consumo das artes visuais.
- **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.
- **Curador**: é o profissional 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.
- **Museu**: Espaço, público ou privado, dedicado à exposição, difusão e preservação de obras de arte.
- **Galeria de Arte**: Espaço para exposições e comercialização de obras de arte.
- **Instituições, feiras e espaços, casas e centros culturais**: Espaços dedicados à exposição, difusão e comercialização de obras de arte e artesanato.

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. Quais são os locais onde podemos conhecer obras de arte? O que é exposto lá?
2. Quais desses locais você já visitou? O que você viu lá?
3. O que é uma exposição? Quem organiza? Como é feito esse trabalho?
4. Quais outros profissionais estão envolvidos na produção e exposição da arte?

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

É certo que existem diferentes meios para produção e exposição da arte e do artesanato, sendo possível realizar até mesmo visitas virtuais. Apresente aos estudantes uma ou mais visitas virtuais e as entrevistas por meio dos links a seguir. Para isso, é necessário utilizar um projetor e computador conectado à internet. Caso não seja possível, procure organizar uma visita a um museu, galeria ou casa de cultura local. Durante as apreciações, faça pausas e pontue conceitos importantes e aproxime-os do cotidiano dos estudantes.

Sites:

Museu Frida Kahlo. **Google Art's and Culture.** Disponível em: **http://gg.gg/n0l41**. Acesso em: 19 dez. 2019.

Tour virtual *(Mikhail Bulgakov Museum*; Palácio Nacional de Sintra; *Château de Vaux le Vicomte*). *Google Art's and Culture*. Disponível em: **http://gg.gg/n0l5o**. Acesso em: 20 dez. 2019.

Museu de Artes e Ofícios de Belo Horizonte. Era Virtual. Disponível em: **https://bit.ly/34Sbde1**. Acesso em: 20 dez. 2019.

Entrevista com artesão que transforma argila em arte. Programa Conectando. Disponível em: **http://gg.gg/n0l99**. Acesso em: 20 dez. 2019.

Profissão Curador de Arte. Marmankling. Disponível em: **http://gg.gg/n0lf6**. Acesso em: 20 dez. 2019.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, solicite aos estudantes que formem grupos. Oriente-os a elaborar uma pesquisa sobre exposições pelo mundo e sobre a biografia de alguns artistas, artesãos e curadores, considerando que uma exposição acontece em um lugar, por um determinado tempo, para um determinado público e com obras escolhidas. Determine prazos e estrutura básica.

Organize momentos para que cada grupo apresente sua pesquisa em forma de seminário. Durante as apresentações, realize intervenções quando houver necessidade. Solicite a todos que realizem registros, em seus cadernos, sobre o que e como aprenderam.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM VII

Habilidade:
(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

Objetos de conhecimento: Patrimônio Cultural

- Patrimônio cultural material e imaterial ;
- Matrizes indígenas, africanas e europeias

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.

Adapte as aulas para que os estudantes deficientes 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 a seguir alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

- **Patrimônio cultural material**: conjunto de bens culturais móveis e imóveis existentes em um país ou região, cuja conservação seja de interesse público, quer por sua vinculação a fatos memoráveis da sua história, quer por seu excepcional valor arqueológico, etnográfico, ibliográfico ou artístico.
- **Bens culturais móveis**: coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos.
- **Bens culturais imóveis**: núcleos urbanos, sítios arqueológicos e paisagísticos, construções e bens individuais.
- **Patrimônio cultural imaterial**: abrange expressões culturais e tradições que um grupo de indivíduos preserva em respeito à sua ancestralidade, para as gerações futuras. São exemplos de patrimônio imaterial: os saberes, os modos de fazer, as formas de expressão, as celebrações, as festas e danças populares, as lendas, as músicas, os costumes e outras tradições.
- **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 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. Nesta produção, utilizam aquilo que é encontrado na natureza (madeira, fibras, sementes e frutos, cipós, folhas, resinas, couro, penas, ossos, dentes, garras, conchas, terra, pedras etc.). Essa abundância de matérias proporciona grande variedade de produtos, como cerâmica, tintas, adereços, armas, barcos, vestes, instrumentos musicais etc. A decoração de objetos e a pintura corporal apresentam estilos e composições que passam de geração em geração e são baseadas nas formas da natureza e na geometrização.

- **Matrizes Africanas**: As heranças culturais africanas são importantes marcos para a construção do patrimônio cultural afro-brasileiro. As influências das matrizes africanas estão presentes nas artes visuais e são parte da nossa cultura, história e identidade. Primitivamente, a produção artística africana, assim como a indígena, tem caráter utilitário, porém, com maior expressão nas esculturas em madeira. A arte africana também utiliza materiais disponíveis na natureza, contudo, agrega algumas técnicas mais avançadas, utilizando metais como bronze, cobre, latão, ouro e prata.
- **Matrizes Europeias**: A mudança da Corte Portuguesa para o Brasil, em 1808, foi o fator determinante para a construção da nossa identidade cultural. A produção artística decorativa estava num momento de transição, demonstrando, em temas idênticos, um afastamento da estética renascentista, mais austera, equilibrada e harmônica, e assumindo características do barroco, com exuberância, dinamismo, contrastes e dramaticidade mais intensos.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

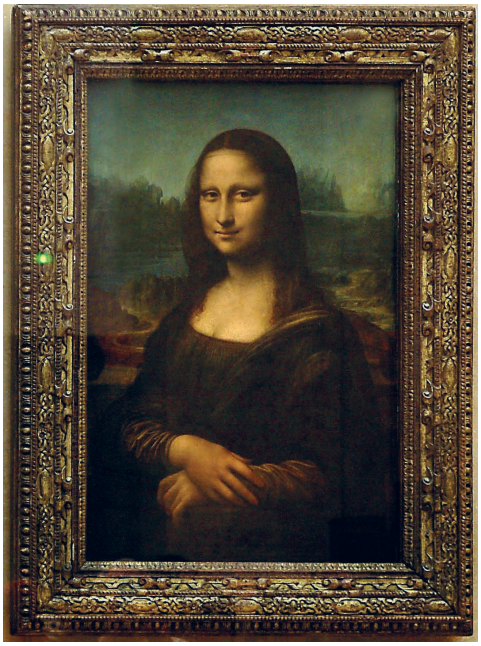
Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize 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. O que é cultura?
2. O que é patrimônio cultural? Cite exemplos.
3. O que é patrimônio cultural material? Cite exemplos.
4. O que é patrimônio cultural imaterial? Cite exemplos.
5. O que são matrizes indígenas? Cite exemplos.
6. O que são matrizes africanas? Cite exemplos.
7. O que são matrizes europeias? Cite exemplos.
8. Quais patrimônios culturais materiais e imateriais existem na cidade?
9. O que são linguagens artísticas? Quais você conhece?

Realize a socialização das respostas dos estudantes.

ATIVIDADE 2 - APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens, antes de apresentá-los aos estudantes. 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. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e/ou desenhos. 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

1. Monalisa – Matriz europeia. Imagem de Bronislaw Drózka/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n0lgw**. Acesso em: 21 dez. 2019. 2. Arte Plumária - Matriz indígena. Imagem de ArtTower/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n0lhw**. Acesso em: 21 dez. 2019. 3. Artesanato - Matriz africana. Imagem de Sharon Ang/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/n0lia**. Acesso em: 21 dez. 2019.

Vídeos:

Museu de Arte Indígena. Site MAI. Disponível em: **http://gg.gg/nl6hp**. Acesso em: 20 dez. 2019.

Museu da Casa Brasileira. Site MCB. Disponível em: **http://gg.gg/nl6hr**. Acesso em: 20 dez. 2019.

Museu Afro Brasil. Site Museu Afro. Disponível em: **http://gg.gg/nl6ht**. Acesso em: 20 dez. 2019.

MASP – Museu de Arte de São Paulo. Site MASP. Disponível em: **http://gg.gg/nl6hx**. Acesso em: 21 dez. 2019.

Museu de História da Arte de Viena - *Kunst Historisches Museun Wien*. Site Museu. Disponível em: **http://gg.gg/nl6i1**. Acesso em: 21 dez. 2019.

Museu Britânico – *The Britsh Museum*. Site do Museu. Disponível em: **http://gg.gg/nl6ic**. Acesso em: 21 dez. 2019.

Por dentro do Museu do Louvre - (Parte 1). Disponível em: **http://gg.gg/louvre_parte_1**. Acesso em: 21 dez. 2019.

Por dentro do Museu do Louvre - (Parte 2). Disponível em: **http://gg.gg/louvre_parte_2**. Acesso em: 21 dez. 2019.

ATIVIDADE 3 - AÇÃO EXPRESSIVA I

A proposta desta atividade é realizar o projeto "Escola Museu". Nele serão organizados e expostos os trabalhos produzidos pelos estudantes ao longo do ano. Para tanto, será necessário definir um título para a exposição, assim como locais, datas de início e fim, textos. Também é preciso atribuir tarefas (quem vai fazer o quê). É importante registrar o processo de montagem e a visitação.

As salas podem ser:

Sala 1: Artes visuais **Sala 2**: Música **Sala 3**: Dança **Sala 4**: Teatro

PARA SABER MAIS:

Vamos montar uma exposição? – Multicultura. Disponível em: **http://gg.gg/n0o76**. Acesso em: 20 dez. 2019.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TEATRO

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2006. 3ª Ed.

DESGRANGES, Flávio. **A Pedagogia do Espectador.** São Paulo, Hucitec, 2003.

_____. **Pedagogia do Teatro**: provocação e dialogismo. São Paulo, Hucitec, 2006.

KANÁTYO, Poniohom. PATAXÓ, Jassanã. **Cada dia é uma História**. Brasília: MEC/SEF, 2001.

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.

PAVIS, Pavis. **Dicionário de Teatro**. São Paulo, Perspectiva. 2009.

JAPIASSU, Ricardo. **A Linguagem Teatral na Escola**: pesquisa, docência e prática pedagógica. Campinas: Papirus, 2007.

_____. **Metodologia do Ensino de Teatro**. Campinas: Papirus, 2001.

SÃO PAULO (Estado) Secretaria da Educação. **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.

_____. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. **Orientações Curriculares e Didáticas de Arte para o Ensino Fundamental Anos Iniciais**: 1º ano / Secretaria da Educação, Coordenadoria de Gestão da Educação Básica; coordenação geral: Carlos Eduardo Povinha, Roseli Ventrella; textos: Maria Terezinha Teles Guerra ... [et al.]. - São Paulo: SE, 2015.

_____. **O ensino de Arte nas Séries Iniciais**: ciclo I / Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas; organização de Roseli Ventrella e Maria Alice Lima Garcia. São Paulo: FDE, 2006.

_____. **Orientações Curriculares e Didáticas de Arte para o Ensino Fundamental Anos Iniciais**: 3º ano / Secretaria da Educação, Coordenadoria de Gestão da Educação Básica; coordenação geral, Carlos Eduardo Povinha, Roseli Ventrella; Maria Terezinha Teles Guerra ... [et al.]São Paulo : SE, 2015.

_____. **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.

_____. **Improvisação para o Teatro.** São Paulo, Perspectiva, 1992.

ARTES VISUAIS:

BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Arte/Educação Contemporânea**. Consonâncias internacionais. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BRAIT JR., Roberto; PAIVA, Lívia Lima; SILVA, Kátia da. **Cultura e Regiões do Brasil**: 4º e 5º anos. 1ª.ed. São Paulo: Global, 2014.

BRASIL. **Lei no.13.005, de 25 de junho de 2014**: Plano Nacional de Educação – PNE. Diário Oficial da União, Brasília, DF. 26 jun. 2014. Disponível em: **https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm**

FERRAZ, M. H. C.; FUSARI, M. F. R. **Metodologia do Ensino da Arte**. 2ª. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

GUERRA, Maria Terezinha T. **Ensinar e Aprender**: Corrigindo o fluxo do ciclo II. SEE, SP: 2001. In: GUERRA, Maria Terezinha T. et al. Ensinar e Aprender Arte. Ensino Fundamental Ciclo II, volume do Professor. Cenpec: São Paulo, 2010.

_____. **Estudar pra Valer!** – ARTE – Leitura e Produção de Textos. São Paulo: CENPEC, 2011.

_____. **Leituras de Mundo... ou a Traição das Imagens.** In: GOIÁS. Secretaria de Estado da Educação de Goiás. Currículo em Debate – Reorientação Curricular do 6o ao 9o ano. Goiânia: SEE, 2005.

KINDERSLEY, Dorling. **Arte para crianças**. São Paulo: Publifolha, 2013.

MARTINS, Miriam Celeste; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, Maria Terezinha Telles. **Didática do Ensino de Arte**: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte. São Paulo: Editora FTD S.A., 1998.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte - Ensino fundamental.** Brasília: SEF/MEC, 1998.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. **O ensino de arte nas séries iniciais: ciclo I**. Organização: Roseli Cassar Ventrella e Maria Alice Lima Garcia. São Paulo: FDE, 2006.

_____. Secretaria da Educação. Coordenadoria de Gestão da Educação Básica - **Orientações Curriculares e Didáticas de Arte para o Ensino Fundamental** Anos Iniciais 2º Ano. São Paulo, 2015.

_____. Coordenadoria de Gestão da Educação Básica. **Orientações Curriculares e Didáticas de Arte para o Ensino Fundamental**: Anos Iniciais – 1º ao 5º ano/ Secretaria da Educação, Coordenadoria de Gestão da Educação Básica; coordenação geral: Carlos Eduardo Povinha et al. São Paulo: SE, 2015.

_____. **Material de apoio ao Currículo do Estado de São Paulo**: caderno do professor, arte, ensino fundamental - anos 6ª série/7° ano. Coordenação geral: Maria Inês Fini. São Paulo: 2014.

_____. **Heranças Culturais** - Subsídios para o desenvolvimento de projetos didáticos - 3ª e 4ª Série - Ensino Fundamental. São Paulo: 2008.

ARTE – ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS – VOLUME 2

COORDENADORIA PEDAGÓGICA

Coordenador: Viviane Pedroso Domingues Cardoso

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E DE GESTÃO PEDAGÓGICA

Diretora: Valéria Tarantello de Georgel

CENTRO DE PROJETOS E ARTICULAÇÃO DE INICIATIVAS COM PAIS E ALUNOS - CEART

Diretora: Deisy Christine Boscaratto

Aline Navarro, Barbara Tieme Aga Lima, Cassia Vassi Beluche, Isabel Gomes Ferreira, Isaque Mitsuo Kobayshi, Silvana Aparecida de Oliveira Návia

CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – CEIAI

EQUIPE CURRICULAR DO CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – CEIAI

Andréa Fernandes de Freitas, Bruno Marini Bruneri, Caren Aline Ribeiro Santos Fernandes, Kelly Cristina de Souza B. Moraes, Nicole Alves Pereira, Noemi Devai, Roberta N. de Proença Silveira, Sônia de Oliveira N. Alencar, Vanessa Cristina Amoris Domingues, Viviane da Costa Batista Pereira.

ARTE

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 COPED/SEDUC; Evania Rodrigues Moraes Escudeiro – Equipe Curricular de Arte – COPED/SEDUC; Priscila de Souza e Silva Dolher – COPED/SEDUC;

Ana Maria Minari de Siqueira – PCNP da D. E. São José dos Campos; Cláudia Neves Rocha – PCNP da D. E. Mogi Mirim; Débora David Guidolín – PCNP da D.E. Ribeirão Preto; Édison Yuquechique Itáo – PCNP da D. E. Catanduva; Eliana Florindo – PCNP da D. E. Suzano; Jaboticabal; Jucimara Corazza Cordeiro – PCNP da D. E. Itu; Madalena Ponce Rodrigues – PCNP da D.E. Botucatu; Marilia Marcondes de Moraes Sarmento e Lima Torres – PCNP da D. E. São Vicente; Marly Costa – PCNP da D. E. Itapevi; Pedro Kazuo Nagasse – PCNP da D. E. Jales; Rodrigo Mendes – PCNP da D.E. Ourinhos; Silvana de Fátima Sanflorian – PCNP da D.E. Jaboticabal.

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.