



# PLANO DE DESENVOLVIMENTO

## ARTE INTERATIVA: INSTALAÇÃO

Neste bimestre, serão contempladas as linguagens de Artes Visuais, Música e Artes Integradas, por meio de dinâmicas e práticas artísticas que envolvem criação e experimentação de desenho, composição musical, construção de instrumentos musicais não convencionais e instalações multissensoriais, sonoras e multimídia. Busca-se o desenvolvimento de proposições artísticas articuladas às tecnologias e às artes integradas. Propõem-se práticas artísticas que relacionem temáticas e materialidades voltadas ao cotidiano dos alunos, bem como a investigação e a interação dos sentidos na arte.

### CONTEÚDOS

- Luz e sombra.
- Arte sensorial.
- Música experimental.
- Paisagem sonora.
- Propriedades sonoras.
- Notação musical.
- Instalação.
- Arte multimídia.
- Arte e tecnologia.
- Instrumentos musicais não convencionais.

## OBJETOS DE CONHECIMENTO E HABILIDADES

<p>Objetos de conhecimento</p>	<p>Artes Visuais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos e práticas</li> <li>• Materialidades</li> <li>• Processos de criação</li> </ul> <p>Artes Integradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Processos de criação</li> <li>• Arte e tecnologia</li> </ul>
<p>Habilidades</p>	<p>Artes Visuais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.</li> <li>• (EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).</li> <li>• (EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.</li> <li>• (EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.</li> </ul> <p>Artes Integradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.</li> <li>• (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.</li> </ul>
<p>Relação com a prática didático-pedagógica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover a interação entre alunos, bem como o trabalho em equipe, por meio de proposições voltadas à prática e à experimentação coletiva.</li> <li>• Por meio de práticas criativas, explorar a análise e a experimentação de diversas linguagens artísticas, propiciando o desenvolvimento da capacidade de articular propostas temáticas às criações artísticas.</li> <li>• Articular e integrar as artes a outras áreas, como à ciência, por exemplo, possibilitando assim a observação e a análise da relação entre o objeto de estudo e as práticas artísticas de diversos artistas, os contextos, e de</li> </ul>

	que modo estabelecem relações com o cotidiano, e o contexto dos alunos.
Objetos de conhecimento	<p>Artes Visuais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos e práticas</li> <li>• Elementos da linguagem</li> <li>• Processos de criação</li> </ul> <p>Artes Integradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos e práticas</li> <li>• Arte e tecnologia</li> </ul>
Habilidades	<p>Artes Visuais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.</li> <li>• (EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.</li> <li>• (EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.</li> </ul> <p>Artes Integradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.</li> <li>• (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.</li> </ul>
Relação com a prática didático-pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiciar, por meio da fruição e da experimentação, o contato com arte sensorial, investigando seus mecanismos de ativação, a relação entre espaço e público e a interação entre arte e tecnologia, inclusive como possibilidade de arte inclusiva.</li> <li>• Analisar, investigar e manipular recursos tecnológicos em pesquisas e práticas artísticas.</li> <li>• Analisar e explorar os sentidos humanos em produções artísticas que possibilitem a ativação destes por meio de diversas linguagens artísticas e recursos tecnológicos.</li> </ul>

Objetos de conhecimento	Música
-------------------------	--------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos e práticas</li> <li>• Elementos da linguagem</li> <li>• Materialidades</li> <li>• Notação e registro musical</li> <li>• Processos de criação</li> </ul> <p>Artes Integradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Processos de criação</li> </ul>
<p>Habilidades</p>	<p>Música</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR18) Reconhecer e apreciar o papel de músicos e grupos de música brasileiros e estrangeiros que contribuíram para o desenvolvimento de formas e gêneros musicais.</li> <li>• (EF69AR20) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (<i>games</i>, plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.</li> <li>• (EF69AR21) Explorar e analisar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos.</li> <li>• (EF69AR22) Explorar e identificar diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual.</li> <li>• (EF69AR23) Explorar e criar improvisações, composições, arranjos, <i>jingles</i>, trilhas sonoras, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais, expressando ideias musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa.</li> </ul> <p>Artes Integradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.</li> </ul>
<p>Relação com a prática didático-pedagógica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por meio de práticas, dinâmicas e composições individuais e coletivas, promover a experimentação de objetos relacionados ao cotidiano e ao contexto dos alunos, investigando as relações entre obra/espaço e obra/espectador, de maneira individual e coletiva.</li> <li>• Reconhecer, por meio de fruição e análise, a influência das produções musicais e artísticas, com ênfase na música experimental no cenário da música contemporânea.</li> <li>• Incentivar o registro e as notações musicais não convencionais a fim de</li> </ul>

	instigar o desenvolvimento da capacidade de simbolizar e representar os sons de maneira lúdica e criativa.
--	--

Objetos de conhecimento	<p>Música</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos e práticas</li> <li>• Notação e registro musical</li> </ul> <p>Artes Integradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arte e tecnologia</li> </ul>
Habilidades	<p>Música</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR16) Analisar criticamente, por meio da apreciação musical, usos e funções da música em seus contextos de produção e circulação, relacionando as práticas musicais às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.</li> <li>• (EF69AR17) Explorar e analisar, criticamente, diferentes meios e equipamentos culturais de circulação da música e do conhecimento musical.</li> <li>• (EF69AR22) Explorar e identificar diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual.</li> </ul> <p>Artes Integradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.</li> </ul>
Relação com a prática didático-pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilitar a reflexão acerca da paisagem sonora local dos alunos, instigando a escuta crítica dos sons em seu entorno, por meio da fruição e da análise de parâmetros sonoros.</li> <li>• Analisar e explorar as relações entre obra/espço e obra/público por meio da fruição e da elaboração de instalações multimídia, investigando as relações entre as artes integradas e o manuseio de recursos tecnológicos e multimídia.</li> </ul>

## COMPETÊNCIAS GERAIS

Neste bimestre também serão trabalhadas algumas competências com o objetivo de respeitar princípios universais e ajudar a promover o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Competências gerais desenvolvidas	1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa,
-----------------------------------	---

	democrática e inclusiva. 9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
--	---

A competência 1 está relacionada com o estudo dos saberes históricos dos âmbitos físico, social, cultural e digital, de modo a promover o pensamento democrático e inclusivo na sociedade. Abordagens como situações de pesquisa e debate são possíveis para o desenvolvimento desses saberes, promovendo a interação e o respeito entre os alunos ou, ainda, dinâmicas temáticas que conduzam ao pensamento democrático, coletivo e inclusivo.

A competência 9 refere-se ao respeito mútuo entre as pessoas e ao convívio sem preconceitos entre os grupos sociais, respeitando e valorizando sua cultura, sua história e sua identidade. Uma alternativa para se promover o respeito mútuo entre os alunos é propor o debate e a fruição de produções cinematográficas ou literárias que contemplem aspectos históricos, culturais e de identidade dos diferentes povos que constituem o Brasil. Outra possibilidade é propor práticas artísticas que investiguem as identidades e a diversidade presentes na sociedade brasileira, de modo que os alunos olhem, reflitam e valorizem as próprias identidades. O projeto integrador visa alcançar a efetivação das competências gerais 1 e 9 explorando os discursos civilizatórios do século XIX e investigando os elementos constitutivos da cultura indígena brasileira. A análise desses discursos e da cultura indígena se dará a partir do entrelaçamento de objetos de conhecimento de Arte e História. De modo geral, o propósito do projeto é promover o reconhecimento da identidade cultural dos alunos, por meio de investigações históricas e práticas artísticas que valorizem a arte e os elementos da cultura indígena brasileira, promovendo a valorização dos patrimônios históricos brasileiros e o respeito diante da identidade brasileira.

## **HABILIDADES ESSENCIAIS PARA QUE OS ALUNOS POSSAM DAR CONTINUIDADE AOS ESTUDOS**

O quadro a seguir apresenta as habilidades essenciais que deverão ser desenvolvidas pelos alunos, ao longo do bimestre, para que tenham condições, sem muitas dificuldades,

de avançar em suas aprendizagens.

Objetos de conhecimento	Habilidades da BNCC
<p>Artes Visuais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos e práticas</li> <li>• Elementos da linguagem</li> <li>• Materialidades</li> <li>• Processos de criação</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.</li> <li>• (EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.</li> <li>• (EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, <i>performance</i> etc.).</li> <li>• (EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.</li> <li>• (EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.</li> </ul>
<p>Música</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos e práticas</li> <li>• Elementos da linguagem</li> <li>• Materialidades</li> <li>• Notação e registro musical</li> <li>• Processos de criação</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR16) Analisar criticamente, por meio da apreciação musical, usos e funções da música em seus contextos de produção e circulação, relacionando as práticas musicais às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.</li> <li>• (EF69AR17) Explorar e analisar, criticamente, diferentes meios e equipamentos culturais de circulação da música e do conhecimento musical.</li> <li>• (EF69AR18) Reconhecer e apreciar o papel de músicos e grupos de música brasileiros e estrangeiros que contribuíram para o desenvolvimento de formas e gêneros musicais.</li> <li>• (EF69AR19) Identificar e analisar diferentes estilos musicais, contextualizando-os no tempo e no espaço, de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética musical.</li> <li>• (EF69AR20) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (<i>games</i>, plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.</li> <li>• (EF69AR21) Explorar e analisar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo</li> </ul>

	<p>timbres e características de instrumentos musicais diversos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR22) Explorar e identificar diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual.</li> <li>• (EF69AR23) Explorar e criar improvisações, composições, arranjos, <i>jingles</i>, trilhas sonoras, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais, expressando ideias musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa.</li> </ul>
<p>Artes Integradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos e práticas</li> <li>• Processos de criação</li> <li>• Arte e tecnologia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.</li> <li>• (EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.</li> <li>• (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.</li> </ul>

## PRÁTICAS DE SALA DE AULA

Ao iniciar as aulas, sugerimos que se estabeleça um diálogo a respeito da temática a ser abordada, realizando-se, também, um breve diagnóstico acerca das noções e dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o assunto que será abordado. A rotina de diálogo e diagnóstico pode ser dinâmica, por meio de rodas de conversa, levantamento de reflexões e questões, ocorrendo como uma forma de introdução e contextualização do assunto. Além disso, o diagnóstico é importante para que sejam observadas as necessidades dos alunos a serem trabalhadas e os pontos a serem focados. Recomendamos que a organização do espaço da sala de aula ocorra sempre de maneira dinâmica, tanto individual quanto coletivamente. A disposição em círculos ou em grupos é uma alternativa para promover a interação entre os alunos e permitir que troquem opiniões e ideias, além de possibilitar o desenvolvimento do trabalho em equipe.

Em Artes Visuais e Artes Integradas, o trabalho com a habilidade EF69AR03 permite a abordagem de linguagens artísticas que se integram e se relacionam. No momento de fruição e análise de obras, podem ser apresentadas produções artísticas que contemplem desenhos, pinturas e instalações, bem como peças teatrais para abordar a temática luz e

sombra. O uso de recursos tecnológicos também pode ser investigado por meio da fruição e da análise de obras sensoriais que utilizam recursos audiovisuais, entre outros.

A habilidade EF69AR04 pode ser trabalhada por meio de momentos de fruição e análise de produções artísticas, considerando os aspectos e os elementos formais. A fruição de obras que buscam explorar a luz e a sombra em desenho ou pintura e da arte sensorial por meio de instalações permite explorar esses elementos de maneira crítica e criativa.

Ao trabalhar a habilidade EF69AR05, é importante propor diversas práticas e experimentações que possibilitem ao aluno explorar as técnicas de luz e sombra de maneira criativa, desenvolvendo a expressão artística. Essas práticas podem incluir o desenho e a pintura de observação. A observação de objetos ou ambientes da escola pode enriquecer o processo de aprendizagem e a percepção quanto ao fenômeno de luz e sombra.

Para trabalhar as habilidades EF69AR06 e EF69AR07, sugere-se a experimentação de diferentes linguagens artísticas, bem como suas técnicas e seus suportes, por meio de propostas individuais e coletivas, que instiguem os alunos a desenvolverem a poética nas produções artísticas com base em temas. Propõem-se o olhar para o conceito das produções de arte e a análise de seu processo criativo. Os registros do percurso dos alunos criados em sala de aula ou fora dela permitem que eles observem o próprio processo de criação e desenvolvimento poético e pessoal.

A habilidade EF69AR31 é fundamental para que se possa estabelecer relações entre as práticas artísticas e as dimensões da vida social, política, cultural, histórica, econômica, estética e ética. Ao longo da fruição e da experimentação, é essencial relacionar o contexto das obras de arte com o cotidiano e o contexto do aluno. Espera-se que, por meio das práticas artísticas, os alunos possam identificar e compreender as relações contextuais, principalmente ao trabalharem com proposições temáticas.

O trabalho com a habilidade EF69AR32 pode ser realizado em parceria com o professor de Ciências, por meio de propostas que contemplem o tema luz e sombra, bem como a compreensão de seus fenômenos. É possível também o estudo de luz e sombra nas produções artísticas em diferentes períodos da história da Arte. A parceria é propícia

também para abordar a arte sensorial, investigando como funcionam os sentidos humanos (visão, audição, olfato, paladar e tato) e sua ativação quando em contato com obras multissensoriais. A habilidade EF69AR35 está relacionada às propostas de pesquisa ao longo das aulas, podendo ocorrer na sala de informática da escola, se houver uma, ou em períodos extraclasse. É importante que os alunos possam manipular e manusear recursos tecnológicos nas produções e nas experimentações artísticas, por meio, por exemplo, de exposições ou instalações multissensoriais ou multimídia. A pesquisa e a criação de registros por meio de filmagens, fotografias, entre outros, são igualmente importantes, tanto para o registro do desenvolvimento dos processos de criação quanto para a manipulação de recursos tecnológicos.

Espera-se que os alunos desenvolvam, essencialmente, ao longo do bimestre, as habilidades EF69AR05, EF69AR06 e EF69AR31, por estimularem a análise, a prática e a experimentação de diversas linguagens artísticas com base em temas, possibilitando o desenvolvimento criativo e os processos de criação de modo individual e coletivo. Espera-se também que, por meio dessas práticas, os alunos desenvolvam o senso crítico e possam interpretar e estabelecer relações entre o contexto de produções artísticas e o próprio contexto, a própria realidade.

Na Música, a habilidade EF69AR18 pode ser trabalhada ao longo dos momentos de fruição e nutrição de repertório dos alunos. A fruição e a análise da música de diversos períodos, inclusive da música contemporânea, possibilitam o reconhecimento de artistas e músicos que exploraram a música experimental como importantes influências da música atual. Ao trabalhar a habilidade EF69AR20, o professor pode recorrer a diversas possibilidades. A abordagem dos parâmetros sonoros, por exemplo, pode ser realizada por meio da fruição e da análise de sons e músicas em sala de aula, inclusive explorando-se sonoridades de objetos encontrados na sala. Sugerimos que os alunos transitem por ambientes da escola para que possam investigar a paisagem sonora e analisar, ao mesmo tempo, os parâmetros sonoros por meio de dinâmicas e práticas coletivas.

As habilidades EF69AR21 e EF69AR23 podem ser contempladas por práticas nas quais os alunos explorem objetos sonoros não convencionais ou cotidianos, analisando suas possibilidades sonoras e musicais, por meio de dinâmicas e composições individuais e coletivas. Propõe-se, também, a elaboração de instrumentos musicais não convencionais

a partir de objetos coletados pelos alunos. As propostas de composições e instalações propiciam a vivência e a experimentação das possibilidades musicais com objetos relacionados ao contexto e ao cotidiano dos alunos.

Para trabalhar a habilidade EF69AR22, sugerimos a fruição e a análise de partituras convencionais e não convencionais simplificadas, que permitam que o aluno associe, identifique ou perceba as relações entre o som e seu registro gráfico ou esquemático. É importante que, além dos exemplos, sejam propostas dinâmicas e práticas em que os alunos possam desenvolver e criar o próprio registro e a notação musical não convencional, desenvolvendo a capacidade de simbolizar e representar as sonoridades por meio de símbolos, esquemas, códigos, entre outros elementos.

A habilidade EF69AR32 pode ser trabalhada por meio de proposições temáticas que instiguem a integração e a relação entre diversas linguagens artísticas. Sugere-se que, por meio da fruição e da experimentação de instalações sonoras e multimídia, os alunos percebam a relação entre o espaço/obra e obra/público. O objetivo dessas práticas é que o aluno identifique e relacione os elementos das Artes Visuais e da Música presentes nas produções artísticas. São destacados o uso das tecnologias e de recursos multimídia em práticas artísticas, bem como a interação entre a obra e o espectador.

Momentos de fruição, análise e pesquisa são importantes ao se trabalharem as habilidades EF69AR16 e EF69AR17. A mediação do professor é fundamental para que os alunos possam refletir sobre as produções musicais e sobre sua relação com as dimensões da vida social, política, cultural, entre outras. É importante instigar o aluno a pesquisar e investigar os diversos meios de circulação da música.

Sugerimos que a abordagem da habilidade EF69AR35 se dê em forma de pesquisas e práticas artísticas e musicais que contemplem o uso de recursos tecnológicos. Espera-se que, por meio da elaboração coletiva de instalações multimídia, os alunos explorem os processos de criação de maneira criativa e crítica, com base em temas voltados ao seu entorno, ao seu contexto.

Espera-se que, em música, os alunos desenvolvam ao menos as habilidades EF69AR18, EF69AR21 e EF69AR23, por desenvolverem a capacidade de fruição e análise de artistas e músicos de diversos períodos, principalmente no que diz respeito à música

experimental, reconhecendo a influência desses artistas para a música atual. Além disso, as práticas e as dinâmicas que envolvem a experimentação de objetos não convencionais ou cotidianos na elaboração de instrumentos e composições são importantes por aproximarem os alunos do meio musical.

É importante observar os alunos ao longo das aulas, procurando esclarecer possíveis dúvidas que possam ter. Recomendamos que eles adotem uma rotina de registro de ideias, reflexões, observações e processo criativo ao longo das aulas. Esses registros podem ser feitos no Diário de Arte do aluno e permitem que ele acompanhe e reflita sobre seu desenvolvimento. Além disso, os registros são uma importante ferramenta de auxílio no processo de avaliação.

## PARA SABER MAIS

O MUNDO DE LYGIA CLARK. Disponível em: <<http://www.lygiac Clark.org.br/defaultPT.asp>>.

Acesso em: 11 nov. 2018. O *site* da Associação de Lygia Clark disponibiliza um panorama geral da biografia e da carreira da artista, conhecida por suas obras sensoriais.

SCHAFER, Raymond Murray. **Educação sonora**. Tradução de Marisa Fonterrada. 2. ed. São Paulo: Melhoramentos, 2009. Nessa obra, Schafer defende a ideia de ampliar a escuta da população e propõe 100 exercícios de escuta e criação musical, além de orientar pedagogos, professores e alunos, de modo que possam desenvolver projetos que busquem melhorar o entorno sonoro de sua comunidade.

\_\_\_\_\_. **O ouvido pensante**. 2. ed. São Paulo: Unesp, 2011. Trata-se de uma coletânea de ensaios sobre a concepção sonora e musical do autor. O livro apresenta, de forma prática e ilustrada, a abordagem da paisagem sonora por meio de diversas proposições didáticas e experimentações.

TEAMLAB. Disponível em: <<https://www.teamlab.art/>>. Acesso em: 11 nov. 2018. Trata-se de grupo colaborativo de artistas que realizam exposições e instalações de arte digital e sensorial. O professor e os alunos podem explorar os universos artísticos, tecnológicos e sensoriais criados pelo grupo. No *site*, é possível acessar fotografias e vídeos de obras e exposições do grupo.

WALTER SMETAK. O músico, professor e pesquisador suíço, naturalizado brasileiro, Walter Smetak inventou diversos instrumentos musicais e criou esculturas sonoras que fizeram parte de exposições e mostras pelo mundo. No *site* do artista é possível acessar suas partituras não convencionais. Disponível em:  
<<http://www.waltersmetak.com.br/>>. Acesso em: 11 nov. 2018.