



# PLANO DE DESENVOLVIMENTO

## REGISTROS PELALENTE DA ARTE

Neste bimestre, serão contempladas as linguagens de Artes Visuais, Teatro e Artes Integradas, por meio de práticas artísticas que envolvam os elementos compositivos da linguagem visual e enfatizem as relações entre tema, forma e conteúdo na produção artística.

### CONTEÚDOS

- Fotografia e fotomontagem.
- Tecnologias digitais.
- David Hockney.
- *Assemblage*.
- Patrimônio cultural.
- Imigrantes.
- Teatro de sombras.
- Luz, cor e sombra.
- Contação de histórias.
- Pesquisa, observação e registro.
- Processo de criação.
- Lambe-lambe.
- Arte urbana.

### OBJETOS DE CONHECIMENTO E HABILIDADES

Objetos de conhecimento	Artes Visuais <ul style="list-style-type: none"><li>• Contextos e práticas</li><li>• Materialidades</li><li>• Processos de criação</li></ul>
	Artes Visuais <ul style="list-style-type: none"><li>• (EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais,</li></ul>

Habilidades	<p>contextualizando-os no tempo e no espaço.</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> </ul>
Relação com a prática didático-pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacitar o aluno a identificar e a reconhecer a tecnologia como um recurso de criação possível para os seus processos.</li> <li>• Ampliar a forma de o aluno se ver como produtor de alguns conhecimentos digitais, socializáveis com sua comunidade.</li> </ul>

Objetos de conhecimento	<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>• Contextos e práticas</li> <li>• Patrimônio cultural</li> </ul>
Habilidades	<p>Artes Visuais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.</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> </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>• (EF69AR34) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas</li> </ul>

	matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
Relação com a prática didático-pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular a expressão da subjetividade dos alunos.</li> <li>• Apresentar conceitos relacionados à fotografia, à visão e à óptica.</li> <li>• Estimular a discussão e a reflexão sobre cidadania.</li> <li>• Promover a percepção do espaço tridimensional e sua representação.</li> <li>• Desenvolver habilidades manuais.</li> </ul>

Objetos de conhecimento	<p>Artes Visuais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos e práticas</li> <li>• Processos de criação</li> </ul> <p>Teatro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos e práticas</li> <li>• Processos de criação</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>• (EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.</li> </ul> <p>Teatro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR24) Reconhecer e apreciar artistas e grupos de teatro brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.</li> <li>• (EF69AR28) Investigar e experimentar diferentes funções teatrais e discutir os limites e desafios do trabalho artístico coletivo e colaborativo.</li> </ul>
Relação com a prática didático-pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular a expressão da subjetividade dos alunos.</li> <li>• Promover a prática de narrativas visuais.</li> <li>• Desenvolver habilidades manuais.</li> </ul>

Objetos de conhecimento	<p>Artes Visuais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas da linguagem</li> </ul>
-------------------------	--

	<p>Artes Integradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Matrizes estéticas e culturais</li> <li>• Arte e tecnologia</li> </ul>
Habilidades	<p>Artes Visuais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR08) Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, designer, entre outras, estabelecendo relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.</li> <li>• Artes Integradas</li> <li>• (EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, design etc.).</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>• Desenvolver habilidade de expressar ideias de forma visual.</li> <li>• Capacitar o aluno a identificar e a reconhecer a tecnologia como um recurso de criação possível para os seus processos.</li> <li>• Promover a prática da fotografia.</li> <li>• Ampliar a forma de o aluno se ver como produtor de alguns conhecimentos digitais, socializáveis com sua comunidade.</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	<ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.</li> <li>5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.</li> <li>6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações</li> </ol>
-----------------------------------	---

	próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
--	--

A competência 1 traz a proposta de um aluno ativo, que consegue não apenas compreender e reconhecer a importância do que foi aprendido, mas, principalmente, refletir sobre como ocorre a construção do conhecimento, conquistando autonomia para estudar e aprender em diversos contextos, inclusive fora da escola.

A competência 3 diz respeito à capacidade de criação e expressão do aluno. Estabelece como fundamental que os alunos conheçam, compreendam e reconheçam a importância das mais diversas manifestações artísticas e culturais, e acrescenta que eles devem ser participativos e capazes de se expressar e atuar por meio das artes.

O trabalho proposto pela competência 5 reconhece o papel fundamental da tecnologia e estabelece que o aluno deve dominar o universo digital, sendo capaz, portanto, de fazer uso qualificado e ético das diversas ferramentas existentes, bem como de compreender o pensamento computacional e os impactos da tecnologia na vida das pessoas e da sociedade.

Por fim, a competência 6 compreende a capacidade do aluno de gerir a própria vida. Os alunos devem conseguir refletir sobre seus desejos e objetivos, aprendendo a se organizar, estabelecer metas, planejar e perseguir seus projetos presentes e futuros com determinação, esforço, autoconfiança e persistência. Inclui a compreensão do mundo do trabalho e seus impactos na sociedade, bem como das novas tendências e profissões.

A partir do trabalho com as competências elencadas, espera-se que os alunos consigam fazer conexões, atribuir significados e organizar os conhecimentos adquiridos por meio da construção e da incorporação de estratégias para reter as informações obtidas, e ser capaz de utilizar o conhecimento para solucionar problemas diversos, com grau de complexidade de acordo com a faixa etária e o segmento de ensino.

## **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>• Materialidades</li> <li>• Processos de criação</li> <li>• Sistemas da linguagem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.</li> <li>• (EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.</li> <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, <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> <li>• (EF69AR08) Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, <i>designer</i>, entre outras, estabelecendo relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.</li> </ul>
<p>Teatro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos e práticas</li> <li>• Processos de criação</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (EF69AR24) Reconhecer e apreciar artistas e grupos de teatro brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.</li> <li>• (EF69AR28) Investigar e experimentar diferentes funções teatrais e discutir os limites e desafios do trabalho artístico coletivo e colaborativo.</li> </ul>
<p>Artes Integradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextos e práticas</li> <li>• Matrizes estéticas e culturais</li> <li>• Patrimônio cultural</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>• (EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, <i>design</i> etc.).</li> <li>• (EF69AR34) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e</li> </ul>

	<p>imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.</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>
--	---

## PRÁTICAS DE SALA DE AULA

A arte é um campo fértil para uma abordagem transdisciplinar do conhecimento. Por meio dela, com liberdade e experimentação, é possível produzir conhecimento em linguagens visuais, sonoras, cênicas, corporais e híbridas. Por isso, para o ensino de Arte, criatividade, pensamento crítico e cooperação são estimulados por meio de um vasto repertório de imagens e sons, de passo a passo de técnicas artísticas, de teorias e sugestões de debates, e atividades práticas.

As habilidades EF69AR01, EF69AR02, EF69AR03 e EF69AR05 requerem pesquisa, fruição e análise de estilos visuais, contemplando obras tradicionais e contemporâneas, de artistas estrangeiros e brasileiros, e de diferentes épocas, inspirados pelas manifestações artísticas da fotografia e do teatro de sombras. O aluno é constantemente estimulado a problematizar, analisar e formular argumentos por meio da apreciação das obras de arte, da discussão dos temas sugeridos para debate e da autoavaliação ao final das atividades práticas, construindo seu conhecimento em arte articulado com uma vivência.

Ao trabalhar as habilidades EF69AR06, EF69AR07 e EF69AR08, é importante que os alunos desenvolvam processos pessoais e coletivos de criação e produção artística, utilizando recursos técnicos e estruturais próprios de cada uma das linguagens artísticas. O aluno é estimulado a expressar sua subjetividade experimentando diversas linguagens artísticas e entrando em contato com materiais, instrumentos e vocabulário específicos.

A abordagem das habilidades EF69AR31 e EF69AR34 propõe reconhecer, respeitar e valorizar a ação social dos produtores de arte e as concepções em peculiaridades estéticas de diferentes grupos. Espera-se que os alunos percebam a produção artística como representação de sentimentos, ideias e acontecimentos vividos por sujeitos singulares, em diálogo com seu contexto histórico, social e natural. A habilidade EF69AR33 permite ao

aluno compreender que a arte também pode ser um instrumento de contestação, bem como de propagação de ideias e acontecimentos.

A habilidade EF69AR35 visa, principalmente, capacitar o aluno a identificar e a reconhecer a tecnologia como um recurso de criação possível para seus processos. Amplia sua forma de se ver como produtor de alguns conhecimentos digitais, socializáveis com sua comunidade.

Com o teatro de sombras, o aluno desenvolverá as habilidades EF69AR24 e EF69AR28, por meio da investigação e da apreciação de obras de artistas e de grupos de teatro, bem como da organização do trabalho coletivo.

O acompanhamento e a avaliação do desenvolvimento das aprendizagens podem ocorrer de várias formas e permitem conhecer o aluno individualmente, identificando seu potencial de aprendizagem, bem como a necessidade de replanejar as ações didáticas e de intervir no momento certo.

Nas avaliações, prestar atenção se o aluno participa dos debates, das discussões e das conversas em sala de aula; se faz os levantamentos sugeridos; se realiza os trabalhos propostos com rigor e empenho, em conformidade com o que foi pedido; e se busca explorar todo o seu potencial nos trabalhos realizados. Ao final desse processo, é fundamental observar quanto os alunos estão preparados para dar sequência aos estudos e o que deve ser revisto. É nesse momento que o professor poderá, além de fazer uma análise individual, observar comparativamente sua turma. Ao observar o desenvolvimento e o crescimento de cada aluno, mesmo que ele ainda não domine todos os conteúdos, é importante considerar e observar o processo de crescimento e construção de conhecimento individual e coletivo do grupo.

Os registros são outro elemento importante a ser construído ao longo do bimestre, seja em forma de Diário de Arte, de Caderno de Artista ou de portfólio. O aluno deve registrar ideias, esboços, desenhos e impressões pessoais, constituindo um registro do que foi mais ou menos significativo em relação às propostas. Além disso, os registros são uma forma de ele acompanhar e analisar o próprio processo criativo e o desenvolvimento da poética pessoal; para o professor, tais registros constituem uma ferramenta importantíssima para a avaliação.



## PARA SABER MAIS

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral**. São Paulo: Zahar, 1998. Esse livro traz um recorte do surgimento do conceito e da prática da encenação teatral nos palcos da Europa. Sem privilegiar escolas ou encenadores, oferece uma visão panorâmica do desenvolvimento do teatro moderno, incluindo um recorte específico para cada semântica da linguagem teatral – cenografia, figurinos, iluminação, interpretação, entre outros.

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. A crítica e ativista Susan Sontag (1933-2004) escreveu ensaios clássicos sobre fotografia. Ela viveu o momento inaugural desta era, em que as relações humanas são mediadas por imagens. O livro reúne seis desses textos, que enriquecerão a forma de compreender a fotografia.