



PROJETO INTEGRADOR

Cultural Landscapes: Art and Adventure Sports in the City

- Conexão com: Arte, Língua Inglesa, Educação Física e Geografia.
- Líder do desenvolvimento do projeto: professor de Língua Inglesa.

O projeto propõe uma abordagem reflexiva acerca dos espaços urbanos com ênfase nas manifestações artísticas e práticas corporais de aventura. Com base na integração de objetos de conhecimento da Arte, da Educação Física, da Geografia e do Inglês, visa-se à realização de um evento interativo na escola com o intuito de promover a valorização do patrimônio cultural local e a interação dos estudantes com a comunidade.

Justificativa

O mundo vive um processo crescente de urbanização, e nós somos produtos e agentes da dinâmica humana de transformação do espaço geográfico. Para desenvolver o agir consciente e reconhecer a própria identidade cultural, é preciso perceber o mundo à nossa volta, ou seja, explorar de maneira crítica e sensível a interação com o meio e com as pessoas com as quais convivemos.

Além de identificar as relações econômicas e políticas por trás das transformações dos espaços, é importante considerar outras ações humanas, como as do âmbito da Arte, e também refletir sobre as práticas corporais dos indivíduos e as possibilidades de vivenciar situações de lazer em diferentes contextos, o que contribui para o desenvolvimento físico e mental de maneira colaborativa. Vale lembrar que as práticas artísticas e corporais aproximam o estudante do ambiente escolar e melhoram o seu relacionamento interpessoal e a sua autoestima, contribuindo assim para reduzir as taxas de evasão escolar.

A globalização nos trouxe a influência de diversas culturas e incorporou novas palavras ao nosso léxico. A presença de palavras em inglês em nosso dia a dia é inquestionável, e é importante trazer essa discussão para a realidade escolar, de forma a analisá-la dentro das manifestações artísticas, culturais e esportivas, bem como no processo de incorporação de vocabulário do idioma à Língua Portuguesa.

As cidades são palco dessas múltiplas manifestações artísticas, culturais e esportivas, com as quais é interessante dialogar. O intuito do projeto é unir objetos de estudo da Arte, da Educação Física, da Geografia e do Inglês com o objetivo de ampliar os sentidos necessários para a análise, fruição e criação de práticas voltadas ao contexto urbano, em favor do desenvolvimento crítico, autônomo e saudável dos estudantes.

Objetivos

- Refletir sobre a interação humana no espaço, especialmente das cidades.
- Explorar manifestações artísticas urbanas locais e internacionais.
- Estudar o conceito de paisagem.
- Perceber e discernir (por meio da escuta) as paisagens sonoras existentes.
- Explorar práticas corporais de aventura urbanas.
- Conhecer e analisar o patrimônio artístico local e o internacional.
- Compartilhar conhecimentos e produções do projeto com a comunidade.
- Comparar os léxicos na língua inglesa e na língua portuguesa utilizados no *parkour*.

Competências e habilidades

Competências desenvolvidas	<p>3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.</p> <p>4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.</p>
Habilidades relacionadas	<p>Arte</p> <p>(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.</p> <p>(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, <i>performance</i> etc.).</p> <p>(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.</p> <p>(EF69AR34) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes</p>

épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

(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.

Educação Física

(EF67EF20) Executar práticas corporais de aventura urbanas, respeitando o patrimônio público e utilizando alternativas para a prática segura em diversos espaços.

(EF67EF21) Identificar a origem das práticas corporais de aventura e as possibilidades de recriá-las, reconhecendo as características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e seus tipos de práticas.

Geografia

(EF07GE01) Avaliar, por meio de exemplos extraídos dos meios de comunicação, ideias e estereótipos acerca das paisagens e da formação territorial do Brasil.

(EF07GE04) Analisar a distribuição territorial da população brasileira, considerando a diversidade étnico-cultural (indígena, africana, europeia e asiática), assim como aspectos de renda, sexo e idade nas regiões brasileiras.

(EF07GE08) Estabelecer relações entre os processos de industrialização e inovação tecnológica com as transformações socioeconômicas do território brasileiro.

Língua Inglesa

(EF07LI01) Interagir em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos.

(EF07LI21) Analisar o alcance da língua inglesa e os seus contextos de uso no mundo globalizado.

(EF07LI10) Escolher, em ambientes virtuais, textos em língua inglesa, de fontes confiáveis, para estudos/pesquisas escolares.

(EF07LI11) Participar de troca de opiniões e informações sobre textos, lidos na sala de aula ou em outros ambientes.

O que será desenvolvido

Serão abordados temas relacionados às manifestações culturais no espaço urbano. A especificidade do projeto é propor reflexões acerca do espaço geográfico e do processo de urbanização com relação às práticas corporais e manifestações artísticas. Com base na sistematização dos conteúdos abordados, propõe-se como produção final a promoção de um evento interativo, para que a comunidade da qual os estudantes fazem parte conheça mais sobre o legado cultural de onde vive e de outras partes do mundo. Pretende-se mostrar que a arte e as práticas corporais fazem parte do dia a dia, e que acompanham o desenvolvimento da humanidade e contribuem com ele, bem como avaliar de que forma a língua inglesa é uma ponte que permite a interação entre culturas.

Materiais e recursos

- computador, celular ou *tablet* com acesso à internet e projetor (ou laboratório de informática)
- imagens de paisagens naturais e culturais
- caderno de desenho ou folhas avulsas para desenhar
- riscadores diversos (lápiz, giz, carvão, caneta etc.)
- gravador(es)
- celular ou câmera fotográfica
- impressora colorida
- colchonete e/ou outros equipamentos de segurança
- cartolinas ou papéis A3
- tesoura com pontas arredondadas
- cola
- fita adesiva larga
- materiais recicláveis

Cronograma

- Tempo de produção do projeto: 7 semanas/2 aulas por semana.
- Número de aulas sugeridas para o desenvolvimento das propostas: 14.

Etapas do projeto

Aula 1: Apresentação do projeto

Para iniciar o projeto, propor uma conversa sobre o espaço geográfico. Ao longo do projeto, procurar usar a língua inglesa o máximo possível, de acordo com o nível linguístico dos

estudantes, para ampliar seus conhecimentos lexicais e estruturais. O objetivo desta aula é dialogar sobre o conceito de paisagem e apresentar o projeto em linhas gerais.

Primeiramente, procurar despertar a curiosidade e investigar os conhecimentos prévios da turma. Pedir que respondam à pergunta “O que é uma paisagem?”. O ideal é que todos os estudantes se manifestem, dialogando entre si. Para isso, orientá-los a escutar os colegas, acrescentando ou questionando informações, se for o caso. Nesse primeiro momento, apenas escutar as respostas da turma e registrá-las no quadro. Possíveis equívocos e dificuldades poderão ser percebidos durante a conversa; anotar também os comentários relativos a isso para poder trabalhar dúvidas. Nesta aula, se possível, contar com a presença e o apoio do professor de Geografia.

Em seguida, para sensibilizar os estudantes com relação ao tema, seria interessante mostrar-lhes algumas imagens de **paisagens naturais** (aquelas que não sofreram a interferência humana, como de vegetações e formações geológicas) e de **paisagens culturais** (aquelas que o homem modificou). As imagens podem ser digitais ou impressas, selecionadas, por exemplo, de revistas ou calendários ilustrados. Apresentar as imagens para a turma e pedir que respondam se todas elas são registros de paisagens. É possível que apenas as paisagens naturais sejam classificadas pelos estudantes como paisagem. A conversa que se segue a isso deve trazer uma definição ampla.

Uma passagem que pode ajudá-lo nesse sentido é:

A paisagem é, pois, os aspectos perceptíveis do espaço geográfico, isto é, a forma como compreendemos o mundo a partir de nossos sentidos, tais como a visão, o olfato, o paladar, entre outros. É claro que a visão é, geralmente, o mais preponderante dos sentidos quando falamos em compreensão da paisagem, porém não é o único [...].

A análise da paisagem permite-nos verificar as diferentes dinâmicas concernentes ao funcionamento das sociedades [...].

PENA, Rodolfo F. Alves. (a) **Conceito de paisagem. Geografia Urbana. Mundo Educação.** Disponível em: <<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/conceito-paisagem.htm>>. Acesso em: 23 set. 2018.

A seguir, alguns exemplos de paisagem natural e paisagem urbana:



Ev Thomas/Shutterstock.com

Dunas de areia vermelha da Namíbia.



Maurizio De Mattei/Shutterstock.com

Cidade do Cabo, na África do Sul.

Depois de escutar os estudantes, expor o conceito de paisagem da Geografia. Dizer-lhes que podemos definir paisagem, de acordo com Maximiano (2004, p. 93), como “[...] produto visual de interações entre elementos naturais e sociais que, por ocupar um espaço, pode ser cartografada em escala macro ou de detalhe, e classificada de acordo com um método ou elemento que a compõe.”. Assim, o conceito não abrange apenas imagens “bonitas” da natureza.

Observar novamente as imagens das paisagens com a turma, demonstrando-lhes que todas elas são consideradas paisagens, e pedindo que as classifiquem agora em paisagens naturais ou paisagens culturais. Não se esquecer de contextualizar cada imagem, trazendo

informações básicas sobre o local, e mencionar que, com finalidades turísticas, as pessoas também acabam interferindo em alguns espaços naturais, mesmo que minimamente, e que as cidades não são os únicos exemplos de paisagem cultural (mesmo as aldeias, as comunidades ribeirinhas, quilombolas e indígenas são interferências feitas pelo homem na paisagem). É importante que os estudantes não confundam cidade com metrópole (“metrópole é um tipo de cidade responsável por gerar uma grande dependência econômica, política e social em outras localidades e regiões. Ela costuma agregar um entorno formado por duas ou mais cidades, que configuram a sua área ou região metropolitana, processo quase sempre efetuado por um intenso processo de conurbação”, PENA, [s.d.] b).

Feito isso, dialogar sobre os fatores responsáveis pela transformação de uma paisagem, distinguindo novamente paisagens naturais e culturais. Com base nos conceitos, auxiliar os estudantes a observar que uma vegetação não é necessariamente um exemplo de paisagem natural, pois pode se tratar de um jardim planejado e executado pelo homem, com espécies que não são naturais daquele hábitat.

Discorrer, de maneira sucinta, sobre as mudanças na interação humana com a natureza desde o surgimento das cidades, dando início à discussão sobre o processo de urbanização, o qual deve ser abordado progressivamente durante o projeto. É interessante para esse trabalho que os alunos observem que “o processo de urbanização das sociedades propriamente dito ocorreu a partir do início do Capitalismo Comercial, intensificando-se com o passar dos tempos, sobretudo após as revoluções industriais” (PENA, [s.d.] c). De acordo com GERENT (2011, p. 24-25),

por muito tempo os elementos da natureza foram relegados a coisa de ninguém, razão pela qual eram explorados de maneira ilimitada e irracional. A busca do lucro e a competição econômica fizeram desse paradigma a bússola para o crescimento industrial. [...]

Com a clarividência da escassez de elementos naturais, estes passaram a ser considerados *res omnium*, ou seja, pertencentes a todos. [...] Contudo, com a percepção da escassez dos recursos naturais e a ameaça que isso causa ao processo industrial e com os desastres ambientais afetando a sadia qualidade de vida, o homem deparou-se com a necessidade de proteger os elementos naturais

partindo da ideia de que eles pertencem a todas as pessoas, motivo pelo qual todos têm responsabilidade por sua tutela.

Este panorama deflagrou a chamada “crise ambiental”, com início marcante com o desenvolvimento industrial, iniciado no século XIX, revelando a alteração do clima, a mudança do curso de rios, o desmatamento, a poluição do ar, da água, do solo, a extinção de espécies da fauna e da flora, consequências do consumo desenfreado e da insatisfação do homem.

Desta forma, a crise ambiental advém do contraste entre o desenvolvimento econômico-industrial e a necessidade de preservação ambiental. A exploração industrial utiliza-se dos recursos naturais como matéria-prima para a confecção de seus produtos, sem mencionar a utilização do ambiente natural como depósito de seus dejetos. A produção desenfreada e a instigação ao consumo causaram diversos impactos negativos: falta de água, poluição dos rios e do solo, desertificação, efeito estufa, alteração do clima na Terra, extinção de espécies da fauna e da flora, devastação das florestas, poluição transfronteiriça, entre tantos outros.

Assim, a mudança do ponto de vista da produção econômica, a alteração da visão antropocêntrica e uma nova relação homem-natureza revelam-se essenciais.

GERENT, Juliana. A relação homem-natureza e suas interfaces. Cadernos de Direito, Piracicaba, v. 11, n. 20, p. 23-25, jan.-jun. 2011. Disponível em: <www.metodista.br/revistas/revistas-unimep/index.php/cd/article/view/230/500>. Acesso em: 24 out. 2018.

Pedir aos estudantes que anotem em seus cadernos tipos de ações naturais (como a mudança de eras geológicas) e de ações humanas ou antrópicas (como a construção de habitações) que interferem na transformação das paisagens. As informações podem ser complementadas com pesquisas em livros de Geografia e/ou na internet. Solicitar aos

estudantes que também pesquisem mais informações sobre o processo de urbanização para que possam ampliar seu referencial teórico. Antes de encerrar a aula, designar aos estudantes as seguintes tarefas:

1. Produzir um texto, de aproximadamente uma lauda, sobre o tema paisagem urbana, considerando a aprendizagem em sala de aula e a pesquisa extraclasse.
2. Selecionar uma fotografia de paisagem natural e uma fotografia de paisagem cultural (as duas podem ser de autoria do estudante). Essas fotografias serão utilizadas na **Aula 3**.

Combinar o prazo de entrega do texto e das fotografias, preferencialmente para a aula seguinte.

Por fim, destacar a intenção do projeto, buscando incentivar os estudantes a aguçar os sentidos para as paisagens que os cercam. Ressaltar que, a cada encontro, novas possibilidades de leitura e de interação com o mundo irão emergir, e que, ao final, haverá a produção de um evento para compartilhar o que aprenderam com a comunidade. Abordar as suas expectativas e as dos estudantes sobre as aulas, deixando claro também o que se espera deles. Observar preferências, assuntos de interesse, necessidades e dificuldades a serem superadas, enfim, tudo aquilo que possa direcionar o planejamento do projeto.

Aula 2: A paisagem como inspiração (parte I)

O objetivo desta aula é explorar algumas produções artísticas baseadas em paisagens. Seria interessante contar com a presença e o apoio do professor de Arte.

Expor pelo menos duas obras de artistas que se dedicaram ao registro, à representação e à criação de paisagens, como Vik Muniz, Candido Portinari, Yayoi Kusama, Pedro Varela, Trina Merry, Fra Angelico, Hieronymus Bosch, Leonardo da Vinci, Albrecht Dürer, André Derain, Pieter Bruegel, Tarsila do Amaral, Paul Signac, Auguste Renoir, Jorge Luis Borges, Jean-Baptiste Debret, William Turner, Katsushika Hokusai, Juan Romero, Van Gogh, Sebastião Salgado.

Apresentar, por exemplo, uma obra impressionista e outra fauvista ou contemporânea.

É importante contextualizar cada obra, buscando interagir com a turma a respeito dos elementos da linguagem, das motivações do artista, da influência de movimentos artísticos, entre outros. Esse diálogo será uma referência importante para que os estudantes possam realizar a proposta solicitada no fim desta aula.

Assim como muitas pessoas imaginam apenas elementos da natureza quando o assunto é paisagem, é comum relacionar sempre Arte à pintura, e também valorizar apenas a pintura realista em detrimento de outras linguagens artísticas. Perguntar aos estudantes se a

fotografia, a pintura ou o desenho realistas são as únicas formas válidas de registrar ou representar uma paisagem.

Conversar com a turma sobre como poderiam usar a criatividade para registrar uma paisagem, valendo-se de referências artísticas e mencionando o emprego de técnicas e materialidades alternativas.

Por exemplo, Mamoru Kanai explorou paisagens urbanas do Japão com a ajuda de outros fotógrafos. Na criação da série *Riding Pop*, ele aparece empinando uma bicicleta em vários lugares de Tóquio. Caso este artista seja citado, mencionar o ciclismo e outras práticas corporais. Este assunto será abordado com mais atenção em aulas posteriores.

Já o brasileiro Pedro Varela desenvolveu a série *Paisagens flutuantes*. Em suas criações, o artista explorou materialidades e linguagens variadas, de desenho e escultura à instalação, utilizando materiais convencionais e não convencionais, como caneta, papel de arroz, vinil autoaderente, areia e vidro.

Se possível, mencionar o projeto *Paisagem* de Vik Muniz, no qual materiais recicláveis foram coletados e deixados em um galpão à disposição do público. Diversas pessoas colaboraram com a reprodução de uma foto da Baía de Guanabara (RJ), criada como uma enorme composição no chão. Na internet há registros audiovisuais da obra.

No fim da aula, orientar a turma para pesquisar individualmente uma representação artística de paisagem e trazer no prazo combinado, junto com uma imagem da obra pesquisada e uma ficha preenchida com as seguintes informações:

1. Nome da obra
2. Autor
3. Ano de produção
4. Local de origem da obra
5. Técnicas e materiais utilizados
6. Descrição da obra
7. Características das obras do artista e/ou do movimento artístico ao qual o artista pertence
8. Tipo de local retratado pelo artista (paisagem natural ou cultural?) e justificativa.

Para auxiliar a turma, ler e explicar item por item da lista. Pedir aos estudantes que anotem as orientações para conseguirem preencher a lista corretamente. É importante que analisem a obra e usem as próprias palavras para atender à proposta, e não se limitem a copiar as informações da fonte de pesquisa. De preferência, pedir à turma que traga a ficha na **Aula 4**. Se, eventualmente, surgirem dúvidas de como realizar a proposta, será possível ajudar os estudantes na aula anterior à entrega.

No próximo encontro (**Aula 3**), a turma será convidada a explorar outras possibilidades de leitura de paisagem, com destaque para a paisagem sonora.

Aula 3: Leitura de paisagem

Nesta aula serão abordadas algumas possibilidades de leitura de paisagem. Será necessário utilizar as fotografias selecionadas pelos estudantes na **Aula 1** do projeto e um aparelho reproduzidor de som (rádio, computador, *smartphone* etc.).

Fazer uma roda com os estudantes e retomar rapidamente a conversa da primeira aula na qual se definiram as paisagens como percepções pelos sentidos humanos.

Procurar desenvolver situações de aprendizagem para enfatizar que uma paisagem não consiste apenas naquilo que podemos enxergar, estimulando, assim, a percepção por meio do tato, do olfato, da visão e da audição.

Sugere-se começar explorando paisagens sonoras. Para isso, reproduzir inicialmente alguns sons naturais e artificiais. Entre a transmissão de um som e outro, fazer uma pequena pausa. Pedir aos estudantes que identifiquem a fonte sonora e, durante as pausas, anotem no caderno se se trata de um som natural ou artificial.

Espera-se que os estudantes tenham identificado a fonte de cada som, compondo um quadro como o abaixo.

Sons naturais	Sons artificiais
Vento	Buzina
Cachoeira	Sino
Pássaros	Avião
Chuva	Ventilador
Mar	Martelo
Trovão	Telefone

Em seguida, conferir com a turma a classificação dos sons, sanando possíveis dúvidas dos estudantes.

Dizer-lhes que é possível perceber uma paisagem pela audição e convidá-los a experimentar esse procedimento. Em vez de reproduzir sons isolados, desta vez apresentar paisagens sonoras (para mais informações sobre elas, pode-se acessar a obra SCHAFER, 1991, p. 187), de modo que os estudantes possam discernir os sons que a compõem. Apresentar um repertório variado para que seja possível perceber ambientes rurais, urbanos e naturais e trabalhar as propriedades dos sons.

Com base nessa experiência, ressaltar as possibilidades de reconhecer e definir a essência de uma paisagem pela dinâmica do espaço e por meio dos vários sentidos. A identificação de fontes sonoras pode auxiliar na investigação de diferentes tipos de paisagem.

Ainda em roda, distribuir aleatoriamente as fotografias de paisagens para os estudantes. Pedir que cada um analise a fotografia que recebeu e diga os tipos de sons que imaginam que compõem cada paisagem. O propósito não é ater-se ao óbvio, mas utilizar conhecimentos variados para identificar a dinâmica que marca a paisagem em questão.

Outra opção para utilizar as fotografias é fazer juntos a leitura de paisagem, favorecendo a construção coletiva de conhecimentos. Estimular os estudantes a explorar os vários sentidos humanos, descrevendo odores, sons, texturas, fauna e flora que possivelmente integram o local, bem como a atividade econômica predominante, tipos de habitação, níveis e tipos de poluição, trânsito de pessoas e veículos, práticas esportivas, linguagens artísticas, entre outros elementos. Com o foco em apenas uma paisagem, é possível aprofundar o nível de problematização da leitura, especialmente se não houver tempo hábil para analisar todas as fotografias.

Aula 4: A paisagem como inspiração (parte II)

Proporcionar um momento de nutrição estética e diálogo sobre as produções artísticas pesquisadas pela turma.

Na **Aula 2**, os estudantes ficaram encarregados de estudar um registro artístico de paisagem e compor uma ficha. Sugere-se que neste momento, em roda, cada um apresente a imagem da obra que escolheu de maneira sucinta, destacando os elementos que mais chamaram sua atenção. O ideal é que a troca de ideias ocorra de forma descontraída.

Estimular a percepção dos estudantes com perguntas norteadoras, como:

- Do que mais gostou na obra?
- O que faria de diferente se fosse registrar essa paisagem?
- O que sente observando a obra?
- Consegue se imaginar nessa paisagem?
- Conhece alguma obra semelhante a essa?
- Por que será que o artista registrou a paisagem dessa forma?
- Essa paisagem te lembra algum lugar ou acontecimento?
- O que acha das cores e formas da obra?
- Há pessoas na paisagem? O que elas estão fazendo?

Depois de avaliadas pelo professor, as fichas podem ser fixadas na sala de aula ou em outro espaço da escola para que os estudantes possam observá-las à vontade antes e

durante o evento realizado no fim do projeto. Caso a turma disponha de algum meio *on-line* de publicação, como um *blog* ou rede social própria, peça que publiquem as pesquisas ali.

Com essa experiência, os estudantes terão a oportunidade de perceber diferentes maneiras de registrar uma paisagem por meio de linguagens artísticas.

No próximo encontro, será proposta uma expedição pela escola a fim de observar e registrar de forma criativa as paisagens existentes. Se os estudantes dispuserem de um gravador ou *smartphone* com essa função, peça que tragam na aula seguinte, junto com caderno ou folhas avulsas para desenhar e riscadores diversos (lápiz, giz, carvão, caneta etc.).

Aula 5: Registro de paisagem: expedição pela escola

Nesta aula, seria interessante contar com a presença e o apoio do professor de Arte. Convidar os estudantes a explorar as paisagens por meio dos vários sentidos em uma expedição pela escola. De preferência, ir com a turma a espaços abertos nos quais seja possível observar os arredores.

Para esta expedição serão necessários: um gravador ou *smartphone* com essa função; caderno ou folhas avulsas para desenhar; riscadores diversos (lápiz, giz, carvão, caneta etc.); sentidos alertas e muita criatividade!

A princípio, a ideia dessa expedição é criar registros dos espaços internos e externos da escola sem um formato preestabelecido. Este é um momento para os estudantes criarem livremente, utilizando a imaginação e o espírito inventivo. Eles podem registrar tudo o que lhes interessar do seu próprio jeito.

O gravador foi solicitado para capturar sons da paisagem sonora e fazer registros orais das observações que os estudantes gostariam de lembrar durante a expedição, tal como um explorador registra seu percurso em uma aventura.

Os papéis e riscadores podem ser utilizados na coleta de texturas com a técnica *frottage* (*frotter*, em francês, significa friccionar).



ARCANGELO/Shutterstock.com

Desenho de folhas com técnica *frottage*.

Para praticar essa técnica, desenvolvida por Max Ernst, coloca-se o papel por cima de um objeto ou superfície e esfrega-se um riscador no papel para obter sua textura e forma. Riscar com força deixa os contornos mais fortes, e com leveza, mais fracos. A técnica pode ser utilizada para reproduzir a textura de folhas, pedras, moedas, galhos, paredes, pisos, portas e janelas, por exemplo.

É possível combinar várias texturas ou ainda utilizar uma textura obtida por meio dessa técnica para representar um objeto diferente. Por exemplo, a textura dos dentes de um pente de cabelo no papel pode representar uma grade (considerando-se sempre a escala dos objetos).

Os estudantes não precisam ficar limitados aos materiais indicados. Seria interessante usar suportes alternativos e tecnologias digitais durante a expedição e depois dela.

Além disso, os registros desta aula, além da própria memória, podem ser utilizados como estudo para outras criações (como mosaicos, pinturas digitais, esculturas). Os sons e texturas podem inspirar a representação de uma paisagem. Assim, os registros fariam parte do processo criativo de outra produção. Isso não quer dizer que os estudantes não possam apresentar o registro desta expedição como produto final, no caso dos que fizeram um desenho de observação ou pintura, ou daqueles que preferem utilizá-lo como material para uma composição, como colagem ou instalação.

Enfim, há muitas possibilidades artísticas para criar, como se espera que os estudantes tenham notado durante as aulas anteriores mediante o contato com obras diversas.

Independentemente da forma que o experimento adquirir, trabalhar com os estudantes a possibilidade de as produções fazerem parte do evento que eles vão desenvolver com a comunidade. Essa decisão pode ser tomada até a **Aula 11** do projeto, que será dedicada à elaboração do evento.

É importante acompanhar o processo criativo dos estudantes e conversar com eles sobre os registros, perguntando-lhes sobre as motivações e escolhas de suas propostas artísticas. Isso pode servir de base para constatar a assimilação do trabalho e a participação de cada um. Durante a expedição, estar disponível para auxiliá-los se necessário, e procurar criar seus próprios registros desta etapa do projeto. O professor também pode ser um explorador!

Nos dois próximos encontros, serão abordadas práticas corporais de aventura no contexto urbano. Os planos de aula sugeridos aqui são dedicados à exploração do *parkour*. Para a adaptação desta prática à escola, recomenda-se a utilização de colchonetes. Independentemente da prática a ser explorada, é importante contar com o auxílio de um profissional. Verificar a possibilidade de participação do professor de Educação Física, a melhor maneira de usar os espaços da escola e se estão disponíveis todos os itens de segurança necessários para o desenvolvimento das práticas.

Aulas 6 e 7: Práticas corporais de aventura urbanas

Esta aula requer equipamentos de segurança para a prática do *parkour* e um projetor de vídeo e/ou computador com acesso à internet.

Inicialmente, avisar aos estudantes que os conteúdos destas aulas são práticas corporais de aventura. Verificar o que eles sabem sobre o assunto e pedir que compartilhem seus conhecimentos e vivências com a turma. Talvez o termo *parkour* não seja familiar, mas sim a prática; nesse caso, perguntar o que eles imaginam que seja.

Mencionar que essas práticas se agrupam sob classificações como “esportes radicais”, “esportes extremos”, “esportes alternativos”, “esportes de ação”, “novos esportes”, entre outras. Entretanto, o termo “práticas corporais de aventura” pareceu mais adequado aos especialistas (TAHARA; DARIDO, 2015).

Uma das formas de classificar essas práticas é com referência ao ambiente físico. Há modalidades praticadas na terra (como *parkour*, *skate*, *mountain bike*, *slackline*, *trekking*), na água (como surfe, canoagem, mergulho, *acqua ride*) e no ar (*asa-delta*, *bungee jumping*, paraquedismo, balonismo). Pesquisar com os estudantes o que essas modalidades apresentam em comum e por que são consideradas práticas corporais de aventura. Utilizar vídeos ou imagens para exemplificar as modalidades.

Realizar também uma sondagem sobre a experiência dos estudantes em relação às práticas corporais. Perguntar se eles se exercitam com frequência, praticam esportes, lutas ou danças. Se sim, em que lugares e por quais razões? Se não, por quê?

Perguntar aos estudantes quais espaços são propícios para a realização de práticas corporais e, ainda, quais práticas são adequadas à natureza, e quais, aos espaços urbanos. É interessante que percebam que tanto ambientes rurais quanto urbanos apresentam possibilidades de realização de práticas corporais.

De acordo com o censo 2010 do IBGE, quase 85% da população brasileira vive em cidades. Analisar com os estudantes se eles vivem em zona urbana ou rural, considerando a influência e as relações estabelecidas entre elas.

Retomar rapidamente o conteúdo da **Aula 1**, trazendo à baila a reflexão de que a cidade possui infraestrutura e atividades diferentes das do campo, e que nem toda cidade é uma metrópole. Considerar o contexto dos estudantes para trabalhar os conceitos geográficos e abordar a dinâmica de um espaço alheio à realidade que eles conhecem.

Recordar que a paisagem é dinâmica, resultado da interação entre elementos físicos, biológicos e antrópicos. Portanto, as pessoas fazem parte da paisagem. Tente demonstrar que as características das cidades têm a ver com a produção econômica e também com o modo de vida das pessoas. Algumas sugestões para nortear o assunto:

- O surgimento das cidades modificou o modo de vida das pessoas?
- As pessoas praticam as mesmas atividades físicas no campo e na cidade? E nas tribos indígenas?
- Que situações de lazer podemos ter na cidade?
- O que é necessário para uma boa qualidade de vida?
- As práticas corporais são importantes para a saúde?

Abordar os benefícios das práticas corporais de aventura para o desenvolvimento integral das pessoas, tratando-as não apenas como forma de lazer ou exercício físico, mas enfatizando alguns objetivos almejados por seus praticantes, como saúde mental, autonomia, sobrevivência, resistência, gerenciamento de risco, disciplina, superação de limites, resolução de problemas, ganhos de autoestima e autoconfiança, solidariedade, cooperativismo, melhora das relações com o meio – seja natural ou cultural –, além do contato com o patrimônio cultural e a sua valorização. Esse é um bom momento para mencionar a necessidade de atitudes inclusivas nos esportes.

Abordar a origem do *parkour*, percorrendo sobre o papel de David Belle, considerado um dos criadores dessa prática na França (STRAMANDINOLI; REMONTE; MARCHETTI, 2012). Mencionar as influências do treinamento militar de deslocamento em ambientes extremos,

trazidas pelo pai de Belle, que influenciaram o *parkour* e suas intenções de agir no meio em que vivemos de modo natural, superando obstáculos com o próprio corpo, as quais foram influenciadas pelos ensinamentos do francês George Hébert, autor de dois lemas famosos entre os praticantes de *parkour*: “ser forte para ser útil” e “ser e durar” (FERNANDES; GALVÃO, 2016). Procurar saber mais sobre essa história e as motivações dos praticantes e discutir com os estudantes.

Uma das definições mais comuns do *parkour* é “movimentar-se da forma mais rápida, fluente e eficaz possível, fazendo uso do ambiente que nos cerca” (SERIKAWA, 2006 apud STRAMANDINOLI; REMONTE; MARCHETTI, 2012). Vale lembrar que, embora a prática como a conhecemos possa ter surgido na França na década de 1980, desde o início de sua evolução o homem age na natureza superando obstáculos. Essa também é uma forma de se apropriar do ambiente que o circunda.

Pode-se utilizar o equipamento de vídeo para mostrar depoimentos e *performances* de praticantes do *parkour*, inclusive de crianças. Conversar com os estudantes sobre suas impressões, comparando o *parkour* com outros esportes conhecidos. Analisar com eles as habilidades que é preciso desenvolver para praticar o *parkour* e os cuidados necessários, que são primordiais para as aulas. Demonstrar que o domínio das técnicas ocorre progressivamente. É muito importante dialogar sobre os riscos de praticar *parkour* sozinho imitando vídeos.

Antes de iniciar os momentos de experimentação prática, sugere-se contar com a presença e o apoio do professor de Educação Física. É fundamental realizar alongamentos e aquecimentos para preparar os músculos. No final, recomendam-se exercícios de relaxamento e de respiração para voltar ao estado de calma.

Uma das primeiras práticas a ser explorada é a habilidade de amortecimento de quedas para a segurança do praticante. Consultar a bibliografia complementar do projeto para obter mais orientações sobre o ensino de práticas de aventura na escola. Nas indicações de leitura para os estudantes também está disponível um *link* com as principais manobras do *parkour*.



HASPhotos/Shutterstock.com

Menina praticando *parkour*.

Por fim, discutir sobre a presença de práticas corporais de aventura no cinema, na literatura, em quadrinhos e jogos de videogame. Que semelhança haveria entre *O Homem-aranha*, *Assassin's Creed*, por exemplo, e os praticantes de *parkour*?

Para enfatizar o tema do projeto, pedir aos estudantes que analisem a presença de práticas de aventura na região onde moram. Avançar na elaboração do evento, incentivando-os a pensar sobre como apresentar essas práticas para a comunidade.

A aula seguinte será dedicada ao tema arte urbana, levando adiante o diálogo sobre a interação humana no espaço.

Aulas 8 e 9: Movimentos do *parkour* em inglês, português e francês

Depois que os estudantes tiverem conhecido a história do *parkour* (do francês *parcours* – percurso) na aula anterior, conversar com eles sobre como o movimento, que se originou na França, rapidamente se espalhou pela Europa e, posteriormente, pelos Estados Unidos, na década de 1990 e nos anos 2000. A modalidade esportiva, até então praticada na França de forma local, ganhou comerciais em grandes emissoras de TV e em filmes ingleses e estadunidenses. Nos Estados Unidos, o *parkour* se disseminou como prática urbana aliada aos movimentos do grafite, do *hip-hop*, da *break dance* e do *skate*. No Brasil, o *parkour* chegou oficialmente em 2004, com a formação de um grupo de praticantes de uma rede social.



pio3/Shutterstock.com

Praticante de *parkour* durante salto.

O *parkour* divide opiniões: há pessoas que o consideram um esporte (ele foi considerado esporte oficial na Inglaterra em 2009), mas há pessoas que são contra essa atividade por associarem-na à depredação urbana, criminalidade e uso de drogas. Alguns o consideram extremamente perigoso quando não se utilizam equipamentos de proteção. Há ainda pessoas que o consideram mais que um esporte, mas um estilo de vida.

Convidar os estudantes a fazer a seguinte reflexão:

- Você acha que o *parkour* pode ser considerado um esporte?
- Por que você acha que o *parkour* passou a ser mais conhecido no mundo todo depois de se tornar popular na Inglaterra?
- Por que você acha que o *parkour* se associou a outros movimentos urbanos como o grafite e o *hip-hop*?
- Você gostaria de praticar *parkour*?

Aproveitar o momento para tratar da expressão espontânea que o *parkour* representa e da marginalização de certos tipos de manifestação cultural que surgiram das ruas e investigar com os estudantes alguns princípios da arte urbana. É um momento interessante para fazê-los refletir também sobre os grupos sociais que ocupam a periferia e seus porquês.

Existem inúmeros vídeos disponíveis *on-line* com entrevistas e depoimentos de praticantes de *parkour*. Caso haja disponibilidade, sugerimos entrevistas com esportistas que praticam a atividade na Inglaterra, onde muitos franceses se estabeleceram para divulgar o esporte. É interessante observar em seus depoimentos em inglês o forte sotaque francês, a fim de

chamar a atenção dos estudantes para a importância do inglês na disseminação cultural global e do *parkour* especificamente.

Após esta primeira discussão sobre a disseminação mundial do *parkour*, os estudantes deverão realizar uma pesquisa em *sites* de busca na internet sobre os movimentos do esporte, essencialmente em inglês e português. David Belle, um dos fundadores da modalidade, naturalmente nomeou os movimentos do *parkour* com expressões francesas, porém, com a popularização do esporte, as denominações foram ganhando equivalentes, predominantemente em inglês, e, mais esporadicamente, nas línguas dos países nos quais o *parkour* passou a ser praticado. Caso o professor considere pertinente, a fim de aumentar o repertório e abrir a discussão da predominância do inglês como idioma internacional, poderá também acrescentar os nomes dos movimentos em francês, de forma a abrir a discussão do porquê de os nomes terem sido traduzidos para o inglês e serem utilizados mais neste idioma do que naquele – trata-se de uma oportunidade para discutir a relação socioeconômica com a imensa penetração do idioma inglês de forma global e o seu papel como disseminador cultural.

Orientar os estudantes a anotar os nomes dos movimentos encontrados nos *sites* em inglês e seus correspondentes em português. Existem muitos *sites* com informações diversas, portanto, é interessante delimitar esta pesquisa aos movimentos básicos. Abaixo, alguns termos que podem ser pesquisados pelos estudantes:

Português	Inglês	Francês
salto de precisão	precision jump	saut de précision
passagem de obstáculo reversa	reverse vault	saut contraire
retorno	turn vault	passemment demi-tour
salto do gato	cat leap, kong vault, monkey vault	saut de chat
salto do gato invertido	dash vault	saut de chat inversé
passa-muralha	wall-run	passee-muraille
subida	muscle-up	planche
tic-tac	tic-tac	tic-tac
drop; kitty	drop; kitty	saut de fond
salto com distância	running jump, gap jump, distance jump	saut de détente
salto de braço	cat grab, arm jump	saut de bras
rolamento	parkour roll	roulade
desmonte	release	lache
passagem por baixo da barra	under bar	franchissement
passagem de obstáculo reversa	reverse underbar	franchissement inversé
equilíbrio do gato	cat balance	équilibre de chat

Fontes de pesquisa: BARBACENA: LE PARKOUR. Disponível em: <www.leparkourbarbacena.xpg.com.br/vocab.html>. Acesso em: 23 set. 2018.; RONDINELLI, Paula. **Parkour. Brasil Escola.** Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/parkour.htm>>. Acesso em: 23 set. 2018.; PARKOURPEDIA. Disponível em: <<http://parkourpedia.com/terminology/movement-terminology/>>. Acesso em: 18 set. 2018.

Após esta etapa de pesquisa dos movimentos básicos, os estudantes deverão fazer um levantamento do espaço de que necessitam para reproduzir esses movimentos. É possível

encontrar tutoriais e fotos de atividades esportivas demonstrando o passo a passo dos movimentos, inclusive em inglês.

Chamar a atenção dos estudantes quanto ao fato de os praticantes do *parkour* serem internacionalmente conhecidos, mesmo em inglês, como *traceurs / traceuses*, do francês “traçador(a)”, embora no Brasil as pessoas utilizem o termo “parkoureiro(a)”.

Os estudantes fotografarão a si mesmos realizando os movimentos com o intuito de produzirem pôsteres descritivos com legendas indicando a nomenclatura. Alguns movimentos apresentam grande complexidade – é importante que a segurança dos estudantes seja preservada, portanto, sugerimos que o professor de Educação Física contribua no momento da produção das fotografias.

Organizar os estudantes em pequenos grupos, em número suficiente para distribuir para cada grupo de um a três movimentos, de acordo com o tempo de aula disponível após a etapa de pesquisa e com a agilidade dos estudantes.

Após a atividade, imprimir as fotografias tiradas pelos estudantes.

Depois, distribuir aos estudantes as fotografias impressas e os títulos dos movimentos para a montagem dos cartazes. Os estudantes poderão também, a critério do professor, adicionar um pequeno texto com a descrição do movimento – dependendo do nível linguístico, os textos poderão ser em português ou textos simplificados em inglês. Disponibilizar aos estudantes cartolinas de diversas cores, cola, tesoura, canetas hidrocor e outros materiais riscadores, e fita adesiva larga para colar os pôsteres na parede do local de exposição.

Esses pôsteres constituirão um mural a ser montado em local de grande circulação na data do evento interativo organizado ao fim do projeto.

Aulas 10 e 11: Arte urbana

Ao iniciar a **Aula 10**, retomar com os estudantes os movimentos que foram fotografados, pedindo-lhes que identifiquem as fotos, utilizando os nomes pesquisados na aula anterior.

Retomar também a questão da interação humana com o espaço e a qualidade de vida nas cidades. Um recurso bastante interessante para sensibilizar os estudantes neste momento é escutar a música "Comida", dos Titãs, ou ler sua letra, disponível *on-line* (ANTUNES; FROMER; BRITO, 1987). Segundo a canção, as pessoas não precisam apenas de comida, mas também de diversão e de arte. O que os estudantes pensam sobre isso?

Investigar com a turma quais manifestações artísticas são desenvolvidas nas ruas das cidades, levando em consideração artes de diferentes lugares e épocas. A princípio, apresentar produções de diferentes linguagens artísticas (música, teatro, artes visuais e

dança, artes integradas). Conforme o interesse dos estudantes, é possível focar em alguma linguagem para experimentação prática. Utilizar o projetor para reproduzir exemplos de obras.

Em aulas anteriores, tratamos da paisagem como inspiração. Nesta aula, destacar a arte como interferência na paisagem. Para isso, pode-se trazer para observação e discussão a arte mural, o grafite, as *performances* e as intervenções urbanas. Não deixar de contextualizar as obras e demonstrar suas motivações sociais e políticas. Um bom exemplo é a arte de Black Le Rat, considerado pai do estêncil, que era uma forma de protesto nos anos 1980. Perguntar aos estudantes se há obras que comunicam uma mensagem específica e investigar com eles alguns princípios da arte urbana.

Nas Artes Visuais, sugere-se explorar obras dos grafiteiros brasileiros OsGemeos, Fefe Tavalera, Crânio, Kobra, Drika Chagas (neste último caso, salientando a atuação das mulheres na arte urbana). Algumas ideias para mediação das obras:

- O que leva artistas a fazer arte na rua?
- Entrar em contato com uma obra dentro do museu e na rua é diferente?
- Quais conflitos envolvem a arte de rua? Os artistas podem criar livremente no espaço público?
- Que materiais e técnicas os artistas utilizam?

Escutar as considerações de todos os estudantes sobre o assunto. É possível que surjam dificuldades em relação a alguns termos. Cuidar para não os deixar confusos com o vocabulário ou apresentar as obras sem nenhuma reflexão.

Para experimentações práticas, sugerem-se as intervenções em duplas ou trios. Se possível, levar os estudantes para intervir nos espaços da escola, tomando o cuidado de não causar a depredação.

Um exemplo de intervenção interessante e de preocupação ecológica foi a do artista Alexandre Orion, que limpou a fuligem dos carros que impregnava as paredes do túnel Max Feffer, na cidade de São Paulo, formando, com a limpeza, os desenhos de caveiras, que deram origem à intervenção *Ossário*.

Considerar a possibilidade de criar intervenções permanentes, removíveis e efêmeras. Essas intervenções podem fazer parte da produção final do projeto (evento interativo).

Na aula seguinte os estudantes poderão explorar mais a arte da sua cidade.

Aula 12: Patrimônio cultural

Preferencialmente, realizar a aula no laboratório de informática ou dispor de pelo menos um computador ou *tablet* com acesso à internet.

O assunto desta aula é o patrimônio cultural. Os estudantes serão estimulados a pensar no conceito de patrimônio material e imaterial, identificando patrimônios artísticos e culturais em vários lugares do mundo, especialmente onde vivem.

Para iniciar, trabalhar o conceito de patrimônio ou patrimônio cultural. De acordo com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), o patrimônio cultural é constituído pelo conjunto dos “bens móveis e imóveis existentes no País e cuja conservação seja de interesse público, quer por sua vinculação a fatos memoráveis da história do Brasil, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico, [...] de natureza material e imaterial, [...] portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira” (IPHAN, 2014). Assim, estão inclusos saberes, fazeres, expressões, práticas e seus produtos que remetem à história, à memória e à identidade de um povo e abrange bens materiais e imateriais.

Conceituar junto com os estudantes os tipos de patrimônio material e imaterial. É recomendável consultar a sugestão de materiais de pesquisa no fim do projeto; há recursos incríveis para explorar, como fazer uma “viagem digital” por várias partes do mundo.

Pedir aos estudantes que realizem uma rápida pesquisa na internet e listem três patrimônios brasileiros materiais e três imateriais. Seria interessante indicar regiões diferentes para orientar a pesquisa dos estudantes.

Em seguida, explorar o patrimônio artístico cultural de outros países. Pedir que cada estudante identifique um patrimônio material de um país diferente e encontre pelo menos dois registros de épocas distintas desse mesmo patrimônio. Pedir que comentem as transformações da paisagem em questão. Esta é uma boa oportunidade para explorar a transformação da paisagem.

Por fim, pedir à turma que pesquise mais sobre o patrimônio do lugar onde vive. Avisar que a próxima aula será dedicada à organização do evento interativo mencionado ao longo das aulas. Pedir aos estudantes que tragam cartolina e riscadores diversos, e demais materiais necessários.

Aula 13: Elaboração da produção final

Na **Aula 1**, os estudantes foram avisados de que organizariam um evento interativo para compartilhar o que aprenderam e interagir com a comunidade. Esta é uma grande oportunidade de abrir a escola para a troca de experiências e a promoção de práticas artísticas e corporais, além da disseminação de conhecimentos que incentivem a valorização do patrimônio cultural local e do internacional.

Para iniciar, realizar uma breve revisão do projeto, relatando de maneira coerente cada etapa percorrida. Enfatizar a intenção do projeto. Delimitar com os estudantes os objetivos do evento e anotá-los no quadro. Usar também o quadro para desenhar um esquema dos espaços a serem utilizados na escola. Depois de realizar a expedição pela escola, os estudantes estarão aptos a contribuir com essa tarefa.

O formato que o evento irá tomar dependerá de uma série de fatores, entre eles: a estrutura da escola; tempo e recursos disponíveis; a articulação da equipe escolar; as necessidades e a disposição dos estudantes e da comunidade; as escolhas e preferências dos participantes.

Ressalta-se que um dos aspectos imprescindíveis dessa produção final é que ela resulte de iniciativas da turma. Espera-se que os estudantes sejam realmente protagonistas do projeto, auxiliados pelos professores.

Ao longo do percurso, algumas propostas começaram a ser delineadas. É hora de definir o que será realizado. A seguir, sugestões de propostas para o evento interativo, que podem ser reelaboradas e adaptadas.

Proposta 1: Oficina de práticas corporais de aventura urbana

Convidar esportistas para realizar demonstrações junto aos estudantes de práticas corporais de aventura urbana. Os estudantes participarão nesta proposta em relação à prática e à teoria. Os estudantes podem apresentar manobras em vídeos ou ao vivo, criar registros visuais ou audiovisuais com os princípios da prática escolhida.

Proposta 2: Exposição de pôsteres sobre práticas corporais de aventura urbana

Expor, em espaço de circulação de pessoas durante o evento interativo, o produto final da pesquisa linguística com o nome dos movimentos do *parkour* em inglês e seus respectivos nomes em português e, caso pertinente, em francês. Este material conterá a nomenclatura dos movimentos, bem como fotos demonstrativas tiradas pelos próprios estudantes. Os estudantes poderão se revezar no local da exposição, fornecendo aos visitantes mais informações sobre os movimentos, bem como sobre a atividade em si.

Proposta 3: Arte urbana

Criar ambiente para promoção da arte urbana. Convidar artistas para apresentar seus trabalhos e expor as produções dos estudantes desenvolvidas ao longo do projeto. Apresentar também obras internacionais.

Proposta 4: Intervenção artística

Sugere-se a realização de uma intervenção artística coletiva com base em materiais reciclados, inspirada no projeto *Paisagem* de Vik Muniz. Cada estudante e convidado pode

levar um objeto reciclável para compor a obra, que pode ser efêmera ou não. Não esquecer de desenvolver uma poética condizente com o projeto.

Proposta 5: Paisagem urbana

Evidenciar imagens do patrimônio cultural local a partir de registros fotográficos da região. Com a ajuda dos estudantes e da equipe escolar, reunir fotografias da cidade de épocas diferentes.

Para a divulgação, utilizar cartolina e riscadores diversos para a produção de cartazes do evento. Também seria interessante distribuir convites aos familiares, amigos e conhecidos, e criar um vídeo convidativo. Para isso, pode-se utilizar vídeos do trabalho dos estudantes, por exemplo.

Aula 14: Autoavaliação e troca de experiências

Esta aula é dedicada à troca de experiências sobre o desenvolvimento do projeto. Propor uma roda para que os estudantes possam comentar o que foi realizado. Algumas sugestões de questões norteadoras:

1. Do que vocês mais gostaram no projeto?
2. O que foi mais difícil de fazer?
3. O que mudou para vocês depois do projeto?
4. O que fariam diferente e o que gostariam de repetir?
5. Como foi trabalhar em equipe?

Quem trouxe registros (como fotografias e vídeos) do evento pode compartilhar, inclusive o professor.

Avaliação por aula

Aulas	Proposta de avaliação
1	Avaliar a participação nas discussões propostas, percebendo se os estudantes respeitam a vez de fala dos demais colegas e interagem uns com os outros, e o conhecimento prévio dos estudantes sobre o conceito de paisagem. Observar a sistematização dos conteúdos da aula na produção das fotos e na escrita do texto e o empenho na pesquisa, verificando se os estudantes são capazes de discernir paisagens culturais das naturais.
2	Avaliar a participação nas situações de mediação das obras. Observar a capacidade de sintetizar e aplicar os estudos realizados.
3	Avaliar se os estudantes conseguem entender as relações dinâmicas da paisagem cultural e percebê-las por meio dos diferentes sentidos.

4	Avaliar a participação no diálogo sobre as pesquisas. Observar no vocabulário dos estudantes a aplicação de conceitos trabalhados anteriormente na leitura de paisagem, seja da Arte ou da Geografia.
5	Observar a postura dos estudantes na realização do experimento. Avaliar a capacidade de tomar decisões e fornecer soluções criativas. Verificar se o referencial artístico trabalhado em outras aulas contribuiu para o desenvolvimento de produções originais ou se eles permaneceram limitados à imitação.
6 e 7	Observar a disposição dos estudantes para experimentar práticas corporais de aventura, verificando a existência de empecilhos como insegurança e o sofrimento de preconceito. Avaliar se os estudantes conseguem relacionar práticas corporais ao desenvolvimento saudável e às produções artísticas, e se reconhecem práticas corporais de aventura onde vivem.
8 e 9	Avaliar a participação e o trabalho em equipe durante a pesquisa do vocabulário, assim como durante a divisão de tarefas. Avaliar se os estudantes percebem o papel do idioma inglês na disseminação dos movimentos do <i>parkour</i> no mundo todo. Avaliar se os estudantes conseguem estabelecer uma ligação entre o <i>parkour</i> e as outras manifestações esportivas e artísticas no espaço urbano.
10 e 11	Avaliar as contribuições nos momentos de discussão e fruição de imagens, notando se os estudantes fazem uso do repertório desenvolvido no projeto. Observar o desempenho no trabalho em equipe, analisando se os estudantes são capazes de compartilhar e respeitar ideias alheias, negociando e chegando a um entendimento.
12	Durante a aula, avaliar se os estudantes conseguiram realizar as pesquisas, coletando informações diversas sobre os temas propostos, com autonomia. Observar como lidam com a tecnologia digital e se conseguem identificar patrimônios materiais e imateriais.
13	Avaliar a proatividade dos estudantes na produção das propostas e o entrosamento da turma, bem como a capacidade de solucionar problemas de maneira criativa e eficiente. Avaliar a participação dos estudantes na prática e na troca de experiências, percebendo se respeitam a vez da fala dos demais.

Avaliação final

É possível avaliar o desenvolvimento dos estudantes a cada aula sob diferentes perspectivas. O planejamento do projeto valoriza o diálogo entre a turma como um recurso diagnóstico e propiciador de aprendizagem, com o qual se analisa a bagagem cultural dos estudantes, interesses e habilidades pessoais, a capacidade de comunicação verbal e escrita, o uso da imaginação e da criatividade, o relacionamento interpessoal, a apropriação conceitual e as atitudes solidárias e cooperativas. É válido explorar a autonomia dos

estudantes e a proatividade na realização de tarefas como pesquisas e produções artísticas, assim como a reflexão, o empenho e a curiosidade na exploração de práticas corporais.

O projeto visa a todos esses elementos e, ao final, é necessário avaliar se os estudantes conseguiram sistematizar o que foi apreendido em cada etapa. A produção final foi pensada com esse intuito, de não ser apenas produto das aulas, mas um meio para alcançar os objetivos propostos, pois para a sua concretização é preciso olhar as aulas como um conjunto, captando a razão de ser do trabalho interdisciplinar.

Nesse sentido, o objetivo maior da promoção do evento interativo é que os estudantes consigam relacionar os objetos de estudo das diferentes áreas do conhecimento, olhando para as temáticas de maneira abrangente. No final do projeto, dialogue com os estudantes sobre o que mudou em seu modo de viver e olhar o mundo. Sugerimos a realização de uma retrospectiva do projeto, com depoimentos orais, escritos e visuais.

Sugestões de materiais para a pesquisa dos estudantes

- **Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional.** No *site* é possível consultar informações sobre patrimônios materiais e imateriais do Brasil e do mundo. Disponível em: <<http://pnld.me/dndshz>>. Acesso em: 15 jul. 2018.
- **Google Arte e Cultura: Lugares.** Na página é possível visualizar produções artísticas e culturais de diversos países. Disponível em: <<http://pnld.me/2aki9e>>. Acesso em: 14 jul. 2018.
- **Google Maps.** O portal permite pesquisar e visualizar mapas e imagens de satélite de vários lugares da Terra. Disponível em: <<http://pnld.me/sybcjr>>. Acesso em: 17 jul. 2018.
- **Mundo estranho.** No link é possível acessar a matéria “O que é parkour?”, de Luiz Fujita, que discorre sobre as principais manobras dessa prática corporal. Disponível em: <<http://pnld.me/2g2v2v>>. Acesso em: 17 jul. 2018.
- **Escola Kids.** No *link* é possível ler sobre as condições para a qualidade de vida nas cidades. O *site* conta ainda com outras matérias de Geografia sobre urbanização, paisagem e espaço geográfico. Disponível em: <<http://pnld.me/gma88c>>. Acesso em: 17 jul. 2018.
- **Brasil Escola:** no *link*, há uma lista dos movimentos básicos do *parkour* em português. Disponível em: <<http://pnld.me/wxg2h6>>. Acesso em: 18 set. 2018.
- **Parkourpedia:** neste *link*, além de tutoriais de movimento, há um documento em PDF com a descrição de todos os movimentos e fotos, bem como um quadro com os nomes dos movimentos em inglês e em francês. Disponível em: <<http://pnld.me/fgu7nz>>. Acesso em: 18 set. 2018.

Referência bibliográfica complementar

ANTUNES, Arnaldo; FROMER, Marcelo; BRITO, Sérgio. Comida. In: TITÃS. **Jesus não tem dentes no país dos banguelas**. São Paulo: WEA, 1987.

BARBACENA: LE PARKOUR. Disponível em:

<<http://www.leparkourbarbacena.xpg.com.br/vocab.html>>. Acesso em: 23 set. 2018.

FERNANDES, Alessandra Vieira; GALVÃO, Lilian Kelly de Sousa. Parkour e valores morais: ser forte para ser útil. **Motrivivência** v. 28, n. 47, p. 226-240, maio 2016. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/viewFile/2175-8042.2016v28n47p226/31829>>. Acesso em: 23 set. 2018.

FRANCO, Laercio Claro Pereira; CAVASINI, Rodrigo; DARIDO, Suraya Cristina. Práticas corporais de aventura. In: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; DARIDO, Suraya Cristina; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de (Org.). **Lutas, capoeira e práticas corporais de aventura**.

Maringá: Eduem, 2014, p. 101-135. Disponível em:

<<http://www.esporte.gov.br/arquivos/snelis/segundoTempo/livros/lutasCapoeiraPraticasCorporais.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2018.

GERENT, Juliana. A relação homem-natureza e suas interfaces. **Cadernos de Direito**, Piracicaba, v. 11, n. 20, p. 23-25, jan.-jun. 2011. Disponível em: <www.metodista.br/revistas/revistas-unimep/index.php/cd/article/view/230/500>. Acesso em: 24 out. 2018.

IBGE. **Censo 2010**. Disponível em: <<https://censo2010.ibge.gov.br/>>. Acesso em: 23 set. 2018.

IPHAN. Patrimônio cultural. Disponível em:

<<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218>>. Acesso em: 23 set. 2018.

MAXIMIANO, Liz Abad. Considerações sobre o conceito de paisagem. **RA'E GA**, Curitiba, n. 8, p. 83-91, 2004. Disponível em:

<<https://revistas.ufpr.br/raega/article/download/3391/2719>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

PARKOURPEDIA. Disponível em: <<http://parkourpedia.com/terminology/movement-terminology/>>. Acesso em: 18 set. 2018.

PENA, Rodolfo F. Alves. (a) Conceito de paisagem. Geografia Urbana. **Mundo Educação**.

Disponível em: <<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/conceito-paisagem.htm>>. Acesso em: 23 set. 2018.

PENA, Rodolfo F. Alves. (b) Metrópole. Geografia Urbana. **Mundo Educação**. Disponível em:

<<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/metropole.htm>>. Acesso em: 23 set. 2018.

PENA, Rodolfo F. Alves. (c) Urbanização. Geografia Urbana. **Mundo Educação**. Disponível

em: <<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/urbanizacao.htm>>. Acesso em: 23 set. 2018.

RONDINELLI, Paula. Parkour. **Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/parkour.htm>>. Acesso em: 23 set. 2018.

SCHAFER, Murray. **O ouvido pensante**. São Paulo: Unesp, 1991.

STRAMANDINOLI, Ana Luiza Martins; REMONTE, Jarbas Gomes; MARCHETTI, Paulo

Henrique. Parkour: História e conceitos da modalidade. **Revista Mackenzie de Educação**

Física e Esporte, v. 11, n. 2, p. 13-25, 2012. Disponível em:

<<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/viewFile/4037/3812>>. Acesso em: 23 set. 2018.

TAHARA, Alexander Klein; DARIDO, Suraya Cristina. Diagnóstico entre a relação das práticas corporais de aventura e a educação física escolar. **Corpoconsciência**, Cuiabá, v. 19, n. 1, p.

1-10, jan./abr. 2015. Disponível em:

<<http://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/viewFile/3799/2750>>. Acesso em: 23 set. 2018.