Plano de desenvolvimento anual

Os quadros a seguir apresentam a proposta de organização da coleção por bimestre. Eles mostram como a coleção relaciona as unidades e os objetivos que se pretende desenvolver aos objetos de conhecimento e suas respectivas habilidades, de acordo com o que propõe a Base Nacional Comum Curricular, 3ª versão.   
A última coluna dos quadros apresenta práticas pedagógicas sugeridas na coleção, mas que podem ser utilizadas também por professores não adotantes, de acordo com as necessidades da turma, visando à compreensão do conteúdo curricular pelos alunos.

Nesta parte do material digital, também são apresentadas sugestões de práticas recorrentes em sala de aula, sugestões para a gestão de sala de aula, além de propostas de acompanhamento da aprendizagem dos alunos e indicações de outras fontes de pesquisas e leituras tanto para o professor quanto para os alunos.

Distribuição dos objetos de conhecimento e habilidades por bimestre

|  |  |
| --- | --- |
| 5º ano - 1º bimestre | |
| Unidade 1 - Um novo modo de ver | |
| **Temas** | 1 - Uma caixa mágica  2 - Para onde aponta a lente?  3 - Compondo com a fotografia  4 - A imagem em movimento |
| **Objetivos específicos** | - Compreender a fotografia como forma de expressão, possibilidade de interpretar o mundo e meio de acessar a memória afetiva.  - Conhecer a origem da fotografia e o surgimento da primeira câmera.  - Ser introduzido ao conceito de câmera escura.  - Reconhecer o desenvolvimento histórico da linguagem fotográfica por meio da profissão do fotógrafo "lambe-lambe".  - Reconhecer e identificar diálogos entre linguagens artísticas em fotografias e perceber como a fotografia se apropria de gêneros pertencentes à tradição pictórica, no caso, o retrato e a paisagem.  - Perceber a fotografia como forma de registro da diversidade cultural brasileira.  - Aprender o conceito de composição na fotografia.  - Conhecer a origem das projeções sequenciadas de imagens e relacionar este fato com o princípio das linguagens de animação e cinematográfica. |
| **Objetos de conhecimento** | - Contextos e práticas (Artes visuais).  - Elementos de linguagem (Artes visuais).  - Materialidades (Artes visuais).  - Processos de criação (Artes visuais).  - Sistemas da linguagem (Artes visuais).  - Processos de criação (Artes integradas).  - Arte e tecnologia (Artes integradas). |
| **Habilidades** | - **EF15AR01**: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.  - **EF15AR02**: Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).  - **EF15AR04**: Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.  - **EF15AR05**: Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.  - **EF15AR06**: Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.  - **EF15AR07**: Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).  - **EF15AR23**: Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.  - **EF15AR26**: Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística. |

(continua)

(continuação)

|  |  |
| --- | --- |
| **Práticas pedagógicas** | - Atividade prática e individual de entrevista.  - Produção de câmara escura.  - Atividade prática de reconhecimento e identificação visual dos gêneros pictóricos na fotografia.  - Atividade prática de realização de retratos.  - Atividade prática de intervenção na composição fotográfica – fotografia mosaico.  - Atividade de reflexão e identificação de paisagem na fotografia.  - Atividade prática de observação e olhar fotográfico para o ambiente escolar.  - Atividade prática de composição fotográfica - fotomontagem.  - Atividade prática de produção de taumatroscópio (brinquedo óptico que cria a ilusão da imagem em movimento).  - Atividade prática de construção de *flip book*. |
| Unidade 2 – A máquina de ilusão | |
| **Temas** | 1 - Os irmãos Lumière e o cinematógrafo  2 - O cinema mudo |
| **Objetivos específicos** | - Entender como foram criadas as primeiras técnicas de filmagem e como o cinema se desenvolveu como linguagem até o início do cinema falado.  - Distinguir as primeiras produções cinematográficas das produções atuais.  - Compreender o funcionamento dos planos utilizados na filmagem.  - Entender como era o cinema mudo.  - Conhecer cineastas desde o período do cinema mudo.  - Entender como era feito o esboço para o cinema, compreendendo storyboard.  - Explorar a produção do filme *Viagem à Lua* para discutir suas técnicas de criação de efeitos especiais. |
| **Objetos de conhecimento** | - Contextos e práticas (Artes visuais).  - Materialidades (Artes visuais).  - Processos de criação (Artes visuais).  - Contextos e práticas (Música).  - Elementos da linguagem (Teatro).  - Processos de criação (Artes integradas).  - Arte e tecnologia (Artes integradas). |
| **Habilidades (continua)** | - **EF15AR01**: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.  - **EF15AR04**: Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.  - **EF15AR05**: Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.  - **EF15AR06**: Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais. |

(continua)

(continuação)

|  |  |
| --- | --- |
| **Habilidades (continuação)** | - **EF15AR13**: Identificar e apreciar diversas formas e gêneros de expressão musical, tanto tradicionais quanto contemporâneos, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.  - **EF15AR19**: Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).  - **EF15AR23**: Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.  - **EF15AR26**: Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística. |
| **Práticas pedagógicas** | - Atividade prática de produção de planos de aproximação como recurso expressivo na linguagem cinematográfica.  - Atividade prática de criação de *storyboard*. |

|  |  |
| --- | --- |
| 5º ano - 2º bimestre | |
| Unidade 2 – A máquina de ilusão | |
| **Temas** | 3 - A linguagem dos sonhos  4 - A sonoridade no filme |
| **Objetivos específicos** | - Conhecer técnicas de efeitos especiais, como o Chroma Key e o Bullet Time, e apreciar produções cinematográficas que as utilizam.  - Ampliar a imaginação e a sensibilidade por meio da percepção de truques e tecnologias utilizadas no cinema.  - Compreender como são produzidas as cidades cenográficas.  - Relembrar o que é trilha sonora e qual a função dela em um filme.  - Aprender sobre a primeira produção falada e como se deu sua produção.  - Identificar o uso da pantomina e de sonoplastia em produções mudas. |
| **Objetos de conhecimento** | - Contextos e práticas (Artes visuais).  - Materialidades (Artes visuais).  - Processos de criação (Artes visuais).  - Elementos da linguagem (Música).  - Processos de criação (Música).  - Processos de criação (Artes integradas).  - Arte e tecnologia (Artes integradas). |
| **Habilidades** | - **EF15AR01**: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.  - **EF15AR04**: Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.  - **EF15AR05**: Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.  - **EF15AR06**: Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.  - **EF15AR14**: Perceber e explorar os elementos constitutivos e as propriedades sonoras da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.  - **EF15AR17**: Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.  - **EF15AR23**: Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.  - **EF15AR26**: Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística. |
| **Práticas pedagógicas** | - Atividade prática de construção de maquete e produção de efeito especial para filmagem.  - Atividade prática com as etapas da produção de um audiovisual com trilha sonora. |

(continua)

(continuação)

|  |  |
| --- | --- |
| Unidade 3 – Com quantos quadrinhos se faz uma história? | |
| **Temas** | 1 - Quadro a quadro  2 - Com vocês, a personagem  3 - Bum, bangue-bangue  4 - Histórias em quadrinhos na arte e no cinema |
| **Objetivos específicos** | - Conhecer a origem das HQ e suas características em diversos estilos e gêneros.  - Aprender a origem da história em quadrinhos no Brasil.  - Entender o que são os mangás.  - Compreender como se estruturam as narrativas nas HQ.  - Conhecer os elementos formais das histórias em quadrinhos.  - Conceituar e identificar tipos de personagens de HQs e suas características.  - Compreender expressões faciais e corporais em uma personagem como meio de comunicação na HQ.  - Compreender os usos e identificar onomatopeias em HQs.  - Entender a HQ como linguagem artística.  - Conhecer a influência da linguagem da HQ em outras linguagens artísticas, como as artes plásticas e o cinema. |
| **Objetos de conhecimento** | - Contextos e práticas (Artes visuais).  - Elementos da linguagem (Artes visuais).  - Materialidades (Artes visuais).  - Processos de criação (Artes visuais).  - Processos de criação (Artes integradas). |
| **Habilidades** | - **EF15AR01**: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.  - **EF15AR02**: Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).  - **EF15AR04**: Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.  - **EF15AR05**: Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.  - **EF15AR06**: Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.  - **EF15AR23**: Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas. |
| **Práticas pedagógicas** | - Atividade prática em etapas de construção de história em quadrinhos em três quadros.  - Atividade prática de criação de personagem para história em quadrinhos.  - Atividade prática de percepção de imagens e expressão por onomatopeias correlatas.  - Atividade de leitura e interpretação de história em quadrinhos.  - Atividade prática de produção de história em quadrinhos completa. |

|  |  |
| --- | --- |
| 5º ano - 3º bimestre | |
| Unidade 4 – Das prateleiras à galeria | |
| **Temas** | 1 - Uma arte pop  2 - A arte dos cartazes  3 - Vamos assistir a uma música?  4 - Vai começar a novela |
| **Objetivos específicos** | - Adquirir conhecimentos sobre a pop art.  - Conhecer a técnica de serigrafia e seus processos.  - Ser apresentado a artistas criadores do movimento da *pop art* nos Estados Unidos e suas produções e processos de trabalho.  - Compreender como a pop art brasileira difere da pop art americana.  - Conhecer artistas representantes da *pop art* brasileira.  - Perceber a utilização de bens de consumo como temas na produção artística.  - Refletir sobre diferentes formas de consumo.  - Identificar características do cartaz publicitário e conhecer suas origens.  - Entender o que é o lambe-lambe no contexto da arte de rua.  - Aprender sobre os tipos de impressões de cartazes.  - Reconhecer relações existentes entre videoclipe, televisão e publicidade.  - Compreender como se dá a produção de um videoclipe.  - Ser capaz de diferenciar radionovela, fotonovela e telenovela, compreendendo-os como gêneros narrativos.  - Entender o processo de produção de uma fotonovela.  - Ser introduzido ao conceito de teledramaturgia e reconhecer a novela como fenômeno de comunicação em massa. |
| **Objetos de conhecimento** | - Contextos e práticas (Artes visuais).  - Elementos da linguagem (Artes visuais).  - Materialidades (Artes visuais).  - Processos de criação (Artes visuais).  - Sistemas da linguagem (Artes visuais).  - Contextos e práticas (Música).  - Elementos da linguagem (Teatro).  - Processos de criação (Artes integradas).  - Arte e tecnologia (Artes integradas). |
| **Habilidades (continua)** | - **EF15AR01**: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.  - **EF15AR02**: Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).  - **EF15AR04**: Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.  - **EF15AR05**: Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.  - **EF15AR06**: Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais. |

(continua)

(continuação)

|  |  |
| --- | --- |
| **Habilidades (continuação)** | - **EF15AR07**: Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).  - **EF15AR13**: Identificar e apreciar diversas formas e gêneros de expressão musical, tanto tradicionais quanto contemporâneos, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.  - **EF15AR19**: Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).  - **EF15AR23**: Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.  - **EF15AR26**: Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística. |
| **Práticas pedagógicas** | - Atividade de reflexão a respeito da relação entre arte e consumo.  - Atividade prática de produção de escultura em jornal.  - Atividade prática de produção artística em estêncil.  - Atividade prática de composição visual utilizando o cartaz como suporte poético.  - Atividade prática explorando as etapas de produção de um videoclipe.  - Atividade prática de produção de fotonovela. |
| Unidade 5 – Brasil: do cinema à Passarela do Samba | |
| **Temas** | 1 - O caipira no cinema  2 - A arte do morro na festa do Sambódromo |
| **Objetivos específicos** | - Conhecer a obra de artistas que abordam em suas obras o tema identidade do brasileiro.  - Conhecer personagens do imaginário popular brasileiro, seja em narrativas que se pretendem realistas e de denúncia, seja por meio de representações criadas por artistas.  - Desconstruir os estereótipos sobre o sertanejo, o caipira e os moradores de periferias urbanas, expondo a sua capacidade inventiva.  - Compreender o conceito que define a palavra sertão.  - Reconhecer os elementos característicos da paisagem sertaneja a partir da leitura de imagens.  - Entender quem são e como vivem os sertanejos.  - Conhecer os elementos que compõem o desfile de uma escola de samba.  - Compreender o samba-enredo como forma de criação popular, ligado a um contexto social e estético. |
| **Objetos de conhecimento** | - Contextos e práticas (Artes visuais).  - Elementos da linguagem (Artes visuais).  - Matrizes estéticas e culturais (Artes visuais).  - Materialidades (Artes visuais).  - Processos de criação (Artes visuais).  - Sistemas da linguagem (Artes visuais).  - Elementos da linguagem (Música).  - Contextos e práticas (Teatro).  - Elementos da linguagem (Teatro).  - Processos de criação (Artes integradas).  - Patrimônio cultural (Artes integradas). |

(continua)

(continuação)

|  |  |
| --- | --- |
| **Habilidades** | - **EF15AR01**: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.  - **EF15AR02**: Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).  - **EF15AR03**: Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.  - **EF15AR04**: Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.  - **EF15AR07**: Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).  - **EF15AR14**: Perceber e explorar os elementos constitutivos e as propriedades sonoras da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.  - **EF15AR18**: Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.  - **EF15AR19**: Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).  - **EF15AR23**: Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.  - **EF15AR25**: Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas. |
| **Práticas pedagógicas** | - Atividade de apreciação de filme sobre o caipira.  - Criação de paródia em vídeo, com caracterização, a partir de obra.  - Atividade prática de criação de história em quadrinhos baseado em texto teatral.  - Atividade prática de produção de estandarte de escola de samba.  - Atividade prática coletiva de improvisação e produção de bateria de escola de samba. |

|  |  |
| --- | --- |
| 5º ano - 4º bimestre | |
| Unidade 5 – Brasil: do cinema à Passarela do Samba | |
| **Tema** | 3 - “Chora, cavaco” |
| **Objetivos específicos** | - Compreender a organização e a divisão das escolas de samba por alas e qual a função de cada ala dentro do desfile.  - Identificar alguns sambistas e gritos carnavalescos.  - Perceber o ritmo e a cadência dentro do samba.  - Diferenciar samba-enredo de outros tipos de samba.  - Compreender como é composta a bateria de uma escola de samba.  - Valorizar a experiência das pessoas idosas como forma de conhecimento de mundo a partir do estudo da Velha Guarda das escolas de samba. |
| **Objetos de conhecimento** | - Processos de criação (Artes visuais).  - Contextos e práticas (Dança).  - Processos de criação (Dança).  - Processos de criação (Música).  - Processos de criação (Artes integradas).  - Patrimônio cultural (Artes integradas). |
| **Habilidades** | - **EF15AR05**: Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.  - **EF15AR08**: Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.  - **EF15AR11**: Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.  - **EF15AR17**: Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.  - **EF15AR23**: Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.  - **EF15AR25**: Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas. |
| **Práticas pedagógicas** | - Atividade prática da criação de samba-enredo.  - Atividade prática de criação e produção de miniatura de carro alegórico de desfile de escola de samba.  - Exposição das produções dos alunos.  - Atividade coletiva prática de festejo de carnaval. |
| Unidade 6 – Jogando com a luz | |
| **Temas** | 1 - A luz como elemento expressivo  2 - O teatro de sombras  3 - A cor-luz  4 - A luminosidade |
| **Objetivos específicos (continua)** | - Observar o emprego da luz na pintura figurativa como forma de construção de volumes.  - Conhecer obras de arte e artistas que pesquisam e aplicam projeções de sombra em propostas contemporâneas, com materiais inusitados.  - Compreender o gênero de teatro de sombras e suas possibilidades de encenação.  - Apreciar e conhecer espetáculos de companhias teatrais nacionais e internacionais. |

(continua)

(continuação)

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivos específicos (continuação)** | - Compreender as transformações no espaço teatral no decorrer da história.  - Identificar diferenças entre cor-luz e a cor-pigmento.  - Conhecer o estilo gótico e o uso dos vitrais em sua arquitetura.  - Conhecer o movimento de arte Impressionismo.  - Observar obras de arte e artistas que exploraram as cores e a luminosidade.  - Identificar as propriedades da cor.  - Identificar e refletir sobre as deficiências visuais e deficiências de percepção da cor. |
| **Objetos de conhecimento** | - Contextos e práticas (Artes visuais).  - Elementos da linguagem (Artes visuais).  - Materialidades (Artes visuais).  - Processos de criação (Artes visuais).  - Contextos e práticas (Teatro).  - Elementos da linguagem (Teatro).  - Processos de criação (Teatro).  - Processos de criação (Artes integradas).  - Arte e tecnologia (Artes integradas). |
| **Habilidades** | - **EF15AR01**: Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.  - **EF15AR02**: Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).  - **EF15AR04**: Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.  - **EF15AR05**: Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.  - **EF15AR06**: Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.  - **EF15AR18**: Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.  - **EF15AR19**: Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).  - **EF15AR20**: Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.  - **EF15AR21**: Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.  - **EF15AR23**: Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.  - **EF15AR26**: Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística. |

(continua)

(continuação)

|  |  |
| --- | --- |
| **Práticas pedagógicas** | - Atividade prática de criação de imagens a partir da projeção de sombras de objetos diversos.  - Atividade prática coletiva de criação e produção de um teatro de sombras.  - Atividade prática de mistura de cores-luz.  - Atividade prática de produção de filtro multicor.  - Atividade prática de colagem com cores luminosas.  - Atividade prática de percepção de cores e luminosidade.  - Atividade prática de desenho e pintura de observação segundo a luminosidade do ambiente e do momento. |

Práticas recorrentes

As atividades de leitura de imagens e vivências artísticas cumprem um papel decisivo na construção do saber em Arte, tanto em sua perspectiva individual quanto coletiva. Por meio dessas atividades, que em suas especificidades correspondem a diferentes dinâmicas de mediações e aprendizagem, o professor pode trabalhar as sensibilizações, as expressões orais e corporais, interpretações e comunicações, explorando o potencial criativo do aluno. Essas possibilidades exploratórias são condizentes com a natureza da Arte enquanto componente curricular, pois esse campo do conhecimento tem, como características, a sugestividade e a expressividade, que favorecem no aluno a sua capacidade de exprimir o sensível e o inteligível na mesma vivência, potencializando ideias e sentimentos na materialidade dos corpos – sejam eles a tinta, a argila, o papel, a madeira, os sons ou os gestos.

Atividades de leitura de imagens

A leitura de imagens revela ao aluno os códigos presentes nas obras de arte. Ler uma imagem é um processo que exige a mediação do professor na decodificação dos signos presentes na obra. É na leitura da imagem que o aluno é introduzido ao “vocabulário visual”. Logo, a leitura de imagem como prática pedagógica estimula o aluno a penetrar nas narrativas criadas dentro das composições.

Sendo assim, ao ler uma imagem, os alunos devem ser estimulados a observar os aspectos constitutivos presentes em seu interior, e a mediação desta leitura deve evitar extrapolações nas quais se perde o contato com ela.

Nesta atividade essencial no ensino de Arte, é comum surgir, em um mesmo exercício, várias leituras que podem ser estimuladas e conduzidas para dentro do problema da obra por alguns encaminhamentos pontuais, como: a) o que está retratado na imagem; b) o conteúdo narrativo; c) o contexto produtor – obra e artista;   
d) a técnica e os materiais utilizados em sua produção; e) como os alunos compreenderam os códigos presentes na obra; f) O que compreendem do tema proposto pelo artista.

Esses questionamentos básicos podem conduzir a leitura a níveis mais abstratos, que possibilitam aos alunos perceberem as representações de valores sociais e estéticos, de subjetividades, de identidades e de significados expressos em uma imagem.

Vista dessa forma, a leitura de imagens pode apresentar-se em três níveis.

**Nível instintivo**: geralmente impulsionado por elementos preceptivos primários, que podem estar ou não vinculados a sensações emotivas: cores, formas, sons e gestos. Corresponde a uma leitura imediata.

**Nível descritivo:** está diretamente relacionado ao nível instintivo, e corresponde ao momento de captação das informações contidas na imagem, o que permite analisá-la: descrever o ambiente, os personagens e suas respectivas ações.

**Nível simbólico:** neste nível de leitura da imagem, o conhecimento prévio é fundamental, assim como a condução da ação leitora, já que nesse momento a mensagem da obra passa a ser decodificada. Os códigos que o aluno traz de suas vivências, somados aos códigos presentes na obra, possibilitam uma troca de valores e abstrações simbólicas.

É importante enfatizar que a leitura de imagem, por mais vinculada que esteja, em sua origem, às Artes visuais, estende-se às demais linguagens, sendo uma ferramenta indispensável no ensino de Arte.

|  |  |
| --- | --- |
| Orientações | Exemplos |
| Verifique o recurso que utilizará para apresentar a imagem para a apreciação dos alunos – projeção em *slide*, cartaz ou reprodução no livro. Ao apresentar a imagem aos alunos, problematize o tema retratado. Oriente-os a ler a legenda, identificando o título da obra, o período de produção, suas dimensões, a técnica utilizada, seu autor, e promova, assim, uma imersão no contexto da obra e em sua materialidade. Priorize ações coletivas e orais, pois elas geram debates que fazem aflorar os diversos pontos de vista sobre um mesmo corpo visual e permitem que os três níveis de leitura sejam concretizados. A leitura de imagens mantém-se como base para as vivências artísticas que ocorrem em sala de aula. | Inicie a aula apresentando uma imagem aos alunos. Explore os elementos plásticos presentes, procure estimulá-los a expor suas interpretações, a construir processos de leituras, e a encontrar caminhos para suas conclusões. Ao analisar uma imagem, priorize sua problematização, promovendo, assim, o desenvolvimento das habilidades **EF15AR01**, **EF15AR02**, **EF15AR03**, **EF15AR07**,isso permite que o aluno compreenda a imagem como um produto histórico e cultural, dotada de materialidade que lhe impõe problemas de ordem estética específicos da própria arte. |

Vivências plásticas: fotocolagem

Toda vivência em Arte remete às combinações e experiências materiais, à construção de conceitos e à elaboração de projetos plásticos. Cada material combinado e experimentado gera novas possibilidades criativas. Os materiais dão consistência física à ação criadora do aluno.

Propor vivências plásticas é estimular o desenvolvimento do pensamento lógico e criativo, o que se dá de forma mais profunda nos aspectos educacionais quando o processo de criação está intimamente relacionado ao universo cultural do aluno. Essa aproximação ocorre quando se coloca em diálogo as novas tecnologias de comunicação e a proposta pedagógica a ser seguida, ou seja, quando se integra a aprendizagem formal ao cotidiano tecnológico no qual o aluno está inserido. A inserção destas tecnologias no cotidiano de aprendizagem traz, para a sala de aula, uma infinidade de possibilidades de exploração de linguagens, aproxima o aprender da realidade e do imaginário do aluno.

Nesta perspectiva, alguns mitos são desconstruídos, o que ocorre com a fotografia quando é trabalhada como imagem: torna-se um elemento passível de construção e desconstrução, possibilita ao aluno imergir nas tramas discursivas que a compõem e, consequentemente, reconstruir novas tramas. Ao se propor o diálogo entre as linguagens artísticas tradicionais e as integradas, se estabelecem novas possibilidades investigativas acerca da imagem, seus usos e representações.

|  |  |
| --- | --- |
| Orientações | Exemplos |
| Estabeleça o material e o espaço a serem utilizados para essa vivência plástica. Verifique se no espaço há as condições necessárias para o desenvolvimento da atividade: mesas amplas, bancos ou cadeiras, pia ou torneiras por perto.  Por apresentar inúmeras possibilidades plásticas, a colagem como proposta de atividade exploratória tem que ser conduzida detalhadamente. O aluno precisa ser iniciado em algumas técnicas, como a montagem por planos e sobreposições, a inserção de desenhos e objetos, a colagem digital, entre outras. | A colagem é uma técnica que possibilita trabalhar agrupamentos de imagens e objetos sobre um determinado suporte. Sendo assim, é possível somar, em uma mesma superfície, texturas diferentes, duas ou mais imagens que se reconstroem e que se utilizam de recursos técnicos diversificados para tanto.  A proposta de colagem é a montagem do “Bichão”, um retrato fragmentado montado a partir da junção de outros retratos. A atividade é elaborada para ser realizada em grupo e exige poucos recursos materiais: uma câmera fotográfica, cola, tesouras de pontas arredondadas, impressão convencional em papel sulfite, papel sulfite e lápis de cor. |

(continua)

(continuação)

|  |  |
| --- | --- |
|  | Para a realização desta atividade, deve-se observar algumas etapas. a) Introduza os alunos ao conceito de montagem fotográfica e apresente o trabalho de artistas como David Hockney, Brno Del Zou e Christine Burrill. Explique que para realizar esse processo de captação é necessário fotografar a mesma pessoa em vários ângulos, ou fotografar diversas pessoas, e depois fazer uma montagem com os fragmentos. B) Apresentados os artistas e a técnica, organize os alunos de forma que todos sejam fotografados. Para facilitar o trabalho de montagem e tornar a experiência mais exequível, oriente que os retratos sejam feitos do busto do colega e com o aparelho celular verticalizado. Essa atividade não se esgota em uma única aula, como visto, ela necessita de uma introdução e o momento de captação de imagens.  c) Nesta segunda aula, a atividade irá enfatizar a interferência sobre as imagens captadas na aula anterior. Providencie a impressão de todas as imagens. Divida os alunos em grupos de quatro colegas. Oriente que cortem as imagens em quatro tiras horizontais, cada um deverá dar um pedaço de sua imagem para um colega do grupo. Alerte-os para que não troquem partes repetidas, assim, todos terão variadas partes do rosto e busto. Oriente-os a montar essas tiras sobre o papel sulfite. O resultado final será alguém formado por fragmentos, com diversos traços físicos, uma imagem distorcida e múltipla. Ao concluírem a colagem, estimule-os a pintá-las.  Após a vivência, realize um momento de discussão, reflexão e conclusão. Estimule os alunos a apresentarem o resultado do trabalho para os colegas ou comunidade escolar.  Produzir fotomontagens contribui para o desenvolvimento das habilidades **(EF15AR02), (EF15AR04), (EF15AR05)** e **(EF15AR06)**, pois permite a vivência exploratória das imagens para a composição da forma, assim como estimula a reflexão e a criatividade do aluno. Compor uma imagem corresponde a uma experiência de descobertas sobre o material, a forma e o suporte, o que envolve o aluno em um processo amplo de subjetivação. |

Vivências musicais: composição musical – samba-enredo

A música permite o amadurecimento da sensibilidade auditiva do aluno por meio da ludicidade. O trabalho com os jogos de rimas, parlendas e as canções folclóricas, seja como jogo ou apresentação cênica, promove um desenvolvimento musical calcado no conhecimento das tradições populares brasileiras. Além disso, o trabalho com a música visa explorar a consciência sonora, estimulando a expressão por meio de sonoridades extraídas do próprio corpo e de outros corpos explorados ao longo das experiências.

Nessa perspectiva, o que se pretende é o desenvolvimento de uma consciência musical pautada na vivência, em um processo em que o brincar, refletir e produzir estão interligados. Essas vivências possibilitam o desenvolvimento do prazer da escuta, de ouvir o som e a música, reconhecê-los, associá-los e, consequentemente, desenvolver um repertório pessoal.

Em seguida, desenvolve-se a capacidade de reproduzir a música. Em geral, esse processo dá-se por afinidade estética a um repertório pessoal, que viabilizará a criação musical que, por sua vez, envolve as experiências com a voz e com a materialidade, do fazer, organizar sons, sobrepô-los, ritmá-los. Portanto, os pontos significativos nesse processo de desenvolvimento são: a escuta ativa e a criação musical, ambas geradas pelas vivências musicais, que lhe proporcionam compreender a realidade sonora que os envolvem.

|  |  |
| --- | --- |
| Orientações | Exemplos |
| No ambiente escolar, a atividade musical, além dos princípios de vivências artísticas e estéticas, viabiliza a interação e a cooperação entre os alunos. A cooperação faz-se presente nas atividades de canto coletivo e execução rítmica, no sentido de interpretar a canção em grupo, voltando-se a resultados comuns. O debate suscitado na experiência, assim como o processo de identificação, construção e execução do elemento musical, gera proximidades, multiplicando as formas de interação entre os alunos, já que revela gostos musicais em comum, e insere, por meio da vivência, os alunos mais dispersos.  Para a vivência musical, escolha um espaço em que os exercícios com a sonoridade não interfiram na rotina de aula de outros colegas.  A vivência em música é importante no cotidiano de aprendizagem, pois possibilita a exploração de sons e gestos. | A experiência de composição de um samba enredo no ambiente escolar promove a junção da ludicidade a partir da ação criativa.  Para que se promova o estímulo do aluno, tornam-se necessárias algumas etapas de preparação:  a) **Audição musical** – estimule o aluno a perceber o ritmo que cadencia o samba-enredo. Essas vivências possibilitam ao aluno o interesse por sua cultura musical e outras culturas.  b) **Propor a composição** – após a etapa de audição musical, devem-se iniciar as ações de reprodução e criação musical, especificamente a escolha da canção a ser parafraseada. Escolha canções simples e curtas, de fácil memorização. Estimule o aluno a interpretar a letra e construir uma canção a partir de seu repertório pessoal. A música pode ser crítica ou divertida, o encaminhamento deve ser escolhido pelo grupo. Outro aspecto a ser observado ao parafrasear a canção é manter as rimas, desenvolvendo, assim, a vivência rítmica e a noção de métrica.  Nessa experiência, os alunos devem ser estimulados a criar suas próprias rimas, para dar início ao processo de criação.  As atividades de vivências musicais estimulam a sensibilidade e a criatividade do aluno, aumentam sua integração no ambiente escolar e desenvolvem as habilidades **(EF15AR13), (EF15AR14), (EF15AR15)** e **(EF15AR17)**. Elas estimulam a pesquisa de sonoridades, explorando a ação rítmica e melódica, e trabalham a improvisação. |

Vivências teatrais: fotonovela

Um dos grandes desafios educacionais da atualidade é colocar em diálogo o ensino e as novas tecnologias de comunicação. A inserção dessas tecnologias no cotidiano de aprendizagem do aluno possibilita a exploração de linguagens e a própria aproximação entre o que ele aprende e sua realidade e imaginário. Dessa maneira, ao absorver sons, músicas, imagens e palavras, e relacioná-los com o universo do qual faz parte, cria-se, no processo de ensino-aprendizagem, uma intencionalidade de ensino participativo, focado no sujeito e em suas compreensões de mundo.

Essa experiência soma-se ao pensamento cênico e seus encaminhamentos educacionais, e resulta em uma vivência na qual todos são produtores de formas de saber. Das radionovelas aos filmes produzidos em salas de aula, transitam temas contemporâneos significativos aos alunos, associados à criação e à expressão cênica e musical. Preserva-se, assim, nas experiências de vivências teatrais, sua principal característica: a ação, a qual deve conduzir para uma prática coletiva e integradora.

A aprendizagem e o autoconhecimento ocorrerão por meio de experiências corporais que envolvem a descoberta e a reflexão, explorando ações coreográficas e a expressão corporal, os ritmos de cena e os espaços, as texturas dos timbres vocais, os objetos necessários à sonoplastia. Nesta relação entre teatro e as novas tecnologias de comunicação dentro do ambiente escolar, ocorre o estímulo do desenvolvimento cinestésico, em que se utiliza o corpo conscientemente como ferramenta de expressão.

|  |  |
| --- | --- |
| Orientações | Exemplos |
| As regras de ação contidas nas vivências teatrais estabelecem, nas interações interpessoais, a consciência do trabalho coletivo e o senso estético. Logo, as atividades teatrais devem partir da ludicidade para promover a socialização ao longo do processo de alfabetização, explorando desde a leitura compartilhada às experiências de espaço e interação.  Para que isso ocorra, escolha um local amplo e limpo em que os alunos terão espaço para se movimentar e interagir uns com os outros. Organize-os em grupos para que desenvolvam as atividades coletivamente.  Explorar as novas tecnologias de comunicação possibilita inserir o aluno em experiências significativas que implicam em um aumento de sua relação perceptiva com o espaço e suas materialidades. | A produção de fotonovelas é um exercício exploratório que exige do aluno o envolvimento com mais de uma linguagem artística, suas técnicas e elementos formais: teatro (leitura do texto dramático ou produção de roteiro, caracterização, expressão corporal, espaço cênico); artes visuais (fotografia, desenho e pintura, histórias em quadrinhos). Portanto, consiste em um exercício de construção narrativa por imagens que permite a vivência de técnicas de produção presentes na indústria cultural.  A produção de uma fotonovela tem como ponto de partida a criação, que se fundamenta no processo escrito, portanto, trabalha as habilidades textuais do aluno, sua capacidade de leitura, interpretação e socialização de conhecimento. Ao propor a produção de uma fotonovela, deve-se seguir um cronograma de ação.  Distribua os alunos em grupos e siga as etapas: Pergunte se os alunos sabem o que é uma fotonovela e se já leram alguma. Explique que as fotonovelas são uma forma de contar uma história que é estruturalmente parecida com as histórias em quadrinhos, apresentam elementos como o uso de balões; imagens; organização em uma sequência de quadros, etc. É interessante que, na apresentação da linguagem, mostre a eles alguns exemplos impressos ou em slides, para que se familiarizem com o tema e com a forma de narrativa. |

(continua)

(continuação)

|  |  |
| --- | --- |
|  | Seus temas, geralmente, são romances, dramas e amores impossíveis. Sobre a forma narrativa das fotonovelas, é interessante que se aponte os aspectos a seguir. a) Dramatização das cenas  – para cada passagem da história uma cena deve ser encenada e fotografada. b) Ocorrência dos balões durante a montagem dos diálogos. c) Uso de legendas como orientação da leitura. d) Uso de onomatopeias para dinamizar a relação entre os personagens.  A atividade de criação de fotonovela contribui para o desenvolvimento das habilidades **(EF15AR04)**, **(EF15AR05)**, **(EF15AR06)**, **(EF15AR19)**, **(EF15AR20)**, **(EF15AR21)**, **(EF15AR22)**, **(EF15AR23)** e **(EF15AR26)**, por possibilitarem o desenvolvimento de uma produção que estimula a inteligência intrapessoal, ou seja, de ações de produção que têm como seu fundamento a formação comportamental, que respeitam as etapas de aprendizagem de cada aluno integrante. |

Vivências com a dança: videoclipe - coreografia

As atividades de dança correspondem à construção de descobertas do corpo como suporte expressivo. Entretanto, ao descobrir o corpo como um elemento de expressão, o aluno é colocado diante da própria concepção de espaço como um elemento central na execução do movimento. Trata-se de um saber cinestésico que se constrói a partir do estímulo ao movimento corporal. Logo, estimular a ação corporal é estimular a exploração de espaços, ou melhor, a delimitação destes para a atividade. Essas descobertas sobre movimentos corporais no espaço ganham outra dimensão quando estes são expostos ao universo da imagem. O que se tem é sempre um fragmento, um recorte da ação.

Há diversas possibilidades de se explorar a visualidade da dança, desde a fotografia até o vídeo. Nesta perspectiva, volta-se ao debate das artes integradas em meio ao universo educacional, visto que um dos grandes desafios da atualidade é colocar em diálogo o ensino e as novas tecnologias de comunicação.   
De transformar em ferramenta educacional e, ao mesmo tempo, linguagem a ser aprendida e desenvolvida dentro de sala de aula. A inserção dessas tecnologias no cotidiano de aprendizagem do aluno possibilita a exploração de linguagens e a própria aproximação entre o que ele aprende e sua realidade e imaginário. Dessa maneira, ao absorver sons, músicas, imagens e palavras, e relacioná-los com o universo do qual faz parte, cria-se, no processo de ensino-aprendizagem, uma intencionalidade de ensino participativo, focado no sujeito e em suas compreensões de mundo.

|  |  |
| --- | --- |
| Orientações | Exemplos |
| As vivências em dança devem explorar as capacidades perceptivas dos alunos a partir de estímulos rítmicos, sonoros e espaciais. Alguns temas servem como referencial para essas atividades, dentre eles, a diversidade cultural e a variedade de estilos de dança.  Para que essas vivências sejam bem sucedidas, é necessário que se escolha um local amplo e limpo em que a turma terá espaço para se movimentar e interagir. | Inserir o videoclipe como linguagem somada à dança em um projeto de aula exige preparação do material a ser trabalhado, assim como, uma boa construção prévia do conhecimento das linguagens a serem exploradas. O videoclipe desenvolve, nos alunos, a consciência de processo, de trabalho enquanto planejamento. Nada se dá aleatoriamente, desde a coreografia ao enquadramento da filmagem há planejamento.  Como linguagem, o videoclipe é uma ação de representação que envolve ritmo e coordenação. Envolve elementos do teatro, da dança e das artes visuais, e estimula a sociabilidade entre os alunos. O enfoque do videoclipe, como ferramenta pedagógica, é o desenvolvimento da consciência corporal do aluno e a sua relação com o espaço, dentro de um conjunto rítmico de ação.  A proposição destas atividades deve ser planejada em etapas. a) planejamento e escolha de trilha sonora - os alunos escolherão os locais onde irão dançar (sugira apenas três espaços, fazendo com que reflitam sobre os locais mais significativos para a ação). b) Ensaios e filmagens das coreografias - acontecerão nos espaços escolhidos previamente. c) Edição - a edição entre as tomadas da dança com o som pode ser feita no próprio aparelho celular, por meio de aplicativos de edição de vídeo, ou em editores de vídeo no computador. |

(continua)

(continuação)

|  |  |
| --- | --- |
|  | As ações exploratórias contribuem para o desenvolvimento das habilidades **(EF15AR04)**, **(EF15AR05)**, **(EF15AR06)**, **(EF15AR10)**, **(EF15AR19)**, **(EF15AR20)**, **(EF15AR21)**, **(EF15AR22)**, **(EF15AR23)** e **(EF15AR26)**, pois permitem que o aluno compreenda o trabalho em grupo, explore seu próprio corpo, desenvolvendo a sua gestualidade e expressão corporal e as diversas formas de relacionar-se com o espaço. Possibilitam, portanto, a exploração de novos suportes para se comunicar e expressar-se esteticamente. |

Sugestões para gestão das aulas

Na sala de aula ou fora dela, professor e alunos interagem no processo de ensino e aprendizagem. Para que esse processo seja bem-sucedido, gerir o tempo e o espaço em que ocorre essa interação é fundamental. Nesse sentido, para auxiliar essa gestão, são sugeridas a seguir algumas práticas que podem contribuir para o professor estabelecer uma rotina e, desse modo, cumprir a proposta curricular da escola e proporcionar o desenvolvimento dos alunos.

Gestão do tempo

Antes de iniciar um assunto, se possível, conheça o que alunos sabem sobre ele, pois essa percepção pode contribuir na escolha de atividades que despertarão o interesse dos alunos de maneira mais eficiente.

Para propor uma atividade individual, por exemplo, é interessante conhecer o ritmo de cada aluno, pois, caso algum deles conclua o que foi proposto antes dos demais, é adequado ter algo já planejado, de modo que esse aluno não fique ocioso.

Ao propor uma atividade em grupo, é possível permitir, em um primeiro momento, que os alunos escolham com quem querem se juntar. Formar os grupos dessa maneira é uma oportunidade para verificar o andamento da atividade em cada um dos grupos e a participação dos integrantes e, desse modo, planejar as próximas ações em grupo. Dessa forma, é possível, por exemplo, partir das observações feitas anteriormente, para solicitar de vez em quando a troca dos participantes, formando assim grupos heterogêneos que possibilitarão a interação entre todos da turma e a troca de conhecimentos.

Tanto para atividades individuais quanto para atividades em grupo, antes de iniciar, é interessante conversar com os alunos sobre o tempo esperado para desenvolvê-las, levando em consideração também os horários de intervalos e de aulas de outras disciplinas. Ao final do tempo estimado, verifique se a atividade foi concluída ou não. No caso de não ter sido concluída no tempo previsto, verifique a possibilidade de terminar a atividade como tarefa de casa, porém é adequado retomar a atividade na aula seguinte para que ela seja concluída.

Um diário de classe para fazer o planejamento semanal também pode contribuir na organização do tempo e das atividades, pois nele é possível registrar os materiais que serão necessários, as perguntas que poderão ser feitas, além de ser possível relacionar o que foi proposto com o que foi concluído, fazendo observações que podem ser utilizadas para a melhoria de próximos planejamentos. Imprevistos podem acontecer, assim como um equívoco na estimativa do tempo. Nesses casos, vale verificar por que ocorreu o equívoco e o que pode ser feito para que isso não aconteça novamente.

Antecipação de materiais

Com um planejamento, é possível providenciar antecipadamente materiais necessários para realizar algumas atividades. Esses materiais podem ser providenciados pelo professor ou solicitados aos alunos. Alguns materiais podem ser solicitados como tarefa e providenciados de um dia para o outro, como reportagens, notícias, alguns materiais manipuláveis e figuras. No entanto, para evitar imprevistos, é adequado solicitar sempre com alguma antecedência. Outros materiais podem necessitar de mais tempo para serem providenciados, por exemplo, materiais para pinturas, recicláveis, para construção de maquetes, objetos para atividades experimentais, entre outras. Nesses casos, o tempo para providenciar os materiais deve ser combinado. O planejamento diário ou semanal pode contribuir nessa organização, pois nele constarão a data de solicitação e o dia combinado para o uso dos materiais.

No caso de os materiais serem solicitados aos alunos, é importante explicar para eles o motivo da solicitação e enviar um comunicado aos pais ou responsáveis por meio de bilhete colado no caderno ou recado copiado da lousa. É interessante solicitar a assinatura dos pais ou responsáveis no recado, para ter ciência de que a solicitação chegou a todos, evitando imprevistos no momento de realizar a atividade proposta.

Manter na sala de aula caixas que contenham revistas, jornais, encartes de lojas e supermercados, entre outros materiais que possam ser recortados ou consultados, caixas organizadas com materiais escolares extras, como tubos de cola, réguas, tesouras de pontas arredondadas, lápis de cor, gizes de cera, entre outros que sempre são utilizados, montando o “cantinho da sucata”, pode ser uma opção para resolver imprevistos. Esses materiais podem ser utilizados, por exemplo, por alunos que não tenham o material necessário no dia das atividades que são planejadas e até para facilitar o desenvolvimento das que ocorrem de surpresa.

Organização do espaço da sala de aula

A sala de aula precisa ser um ambiente acolhedor, e organizá-la com os alunos pode ser uma oportunidade para deixar o espaço mais próximo deles. Desse modo, juntos, professor e alunos, podem escolher o melhor local da sala para organizar “cantinhos”. Alguns exemplos de cantinhos são: o “cantinho da leitura”, espaço onde ficarão dispostos livros infantis para os alunos manusearem e fazerem leituras; “o cantinho de exposição dos trabalhos”, espaço onde os trabalhos realizados ficarão expostos, tanto na parede quanto em varais preparados para isso, de modo que todos possam ver os trabalhos; como dito anteriormente, o “cantinho da sucata”, espaço onde o professor e os alunos poderão guardar sucatas (materiais que podem ser reaproveitados) que trazem de casa; o “cantinho dos jogos”, espaço onde ficarão guardados jogos que são utilizados frequentemente, como dominós, jogos da memória, quebra-cabeças, etc. e outros jogos construídos pelos próprios alunos ou pelo professor.

Além dos “cantinhos”, também é possível deixar organizado no armário ou mesmo fixado nas paredes ou pendurados em varais recursos que podem ser utilizados no desenvolvimento das aulas, de acordo com o ano escolar, como letras do alfabeto, para trabalhar, por exemplo, com formação de palavras, frases e nomes dos alunos; símbolos numéricos diversos, para trabalhar, por exemplo, com o reconhecimento dos números, sequências e outras regularidades; calendário móvel, para marcar os dias e a contagem do tempo; mapas do Brasil e do mundo, para trabalhar, por exemplo, com a localização de estados e países; entre outras possibilidades.

A disposição das carteiras também precisa ser pensada de acordo com o que foi planejado para a aula, pois essa organização tem relação direta com o tipo de atividade que será desenvolvida. Existem algumas possibilidades de organização, como individual, em duplas, em grupos ou em U.

A organização das carteiras de maneira individual colabora com o desenvolvimento de atividades planejadas para verificar o desenvolvimento de cada aluno e a maneira de pensar de cada um ao resolver uma atividade. Caso as carteiras sejam organizadas em fila, verifique se há alunos com dificuldade para ler o que há na lousa e coloque-os mais próximos dela. Observe o mapeamento da sala e analise se é necessária a mudança de alguns alunos de lugar.

As carteiras organizadas em duplas ou em pequenos grupos podem contribuir com a realização de atividades nas quais a troca de ideias e de conhecimentos é importante para o desenvolvimento dos alunos. Além disso, é uma organização propícia para trabalhar com jogos, por exemplo. Nesse tipo de organização, é importante planejar a quantidade de integrantes de cada grupo, de modo que a atividade seja bem-sucedida.

A organização das carteiras em U é indicada para atividades de debate, troca de opiniões e registros coletivos, por exemplo. São momentos propícios para desenvolver a empatia e o respeito mútuo.

Acompanhando a aprendizagem

O acompanhamento das aprendizagens dos alunos deve ser constante. Esses momentos podem propiciar que o professor aproxime-se cada vez mais de seus alunos e interaja com eles, com o intuito de verificar o que eles aprenderam e como aprenderam. Nessa interação, o diálogo é uma estratégia essencial para que o processo de ensino e aprendizagem tenha êxito, pois é por meio dele que o professor poderá compreender melhor como o aluno pensou para chegar a determinada resposta e quais foram as estratégias de resolução que utilizou para resolver os problemas propostos, propondo, assim, outras estratégias de ensino que contribuam para que o aluno supere suas dificuldades.

Vale ressaltar que os alunos possuem ritmos diferentes e que alguns alcançarão a compreensão dos conceitos com a primeira estratégia utilizada para o ensino; outros, no entanto, necessitarão de diferentes abordagens para compreendê-los. O professor precisa ficar atento a essas diferenças, de modo que suas estratégias de ensino sejam diversificadas e atendam também àqueles alunos que necessitam de maior atenção e explicações para alcançar os objetivos pretendidos.

Existem algumas ações que, quando colocadas em prática, podem auxiliar o acompanhamento das aprendizagens dos alunos, colaborando na revisão de estratégias que podem ser adequadas visando ao êxito de todos. A seguir é apresentada uma breve explicação dessas ações e um esquema que exemplifica a ordem em que devem ocorrer.

* **Sondagem**: é o momento de verificar o conhecimento prévio dos alunos, investigando o que trazem de conhecimento a respeito do assunto que será desenvolvido. Essa verificação é fundamental para dar continuidade ao trabalho com os assuntos.
* **Acompanhamento**: como dito anteriormente, o acompanhamento precisa ser constante, diário se for possível. Pode ser feito, por exemplo, por meio de questionamentos relacionados à compreensão dos conceitos apresentados. Uma das formas de trabalhar essa abordagem é solicitar ao aluno que explique como resolveu determinada atividade, a fim de compreender seu raciocínio e ajudá-lo a buscar novas estratégias, sempre que necessário.
* **Verificação**: ao término das atividades, sejam elas convencionais ou mais complexas, individual, em grupo ou coletiva, é interessante solicitar aos alunos que expliquem suas produções. O objetivo é   
  certificar-se de que as estratégias escolhidas estão sendo compreendidas ou se alguns alunos apresentam dificuldades.
* **Interferência pedagógica**: diz respeito ao que deve ser feito nos momentos em que possíveis “falhas” são diagnosticadas no decorrer do processo de ensino e aprendizagem. Caso isso aconteça, a maneira de apresentar conceitos e aplicar atividades, por exemplo, precisa ser revista cuidadosamente, podendo, inclusive, ocorrer mudanças nas estratégias e abordagens utilizadas.
* **Retomada**: neste momento é necessário analisar todo o percurso. Isso inclui voltar, se preciso, ao planejamento; recuperar os registros feitos tanto pelos alunos quanto pelo professor nas propostas de atividades; retirar, incluir ou adaptar o planejamento de acordo com as demandas que surgirem dentro da sala de aula; entre outras decisões necessárias.

O esquema a seguir apresenta uma ideia da sequência de ações que envolvem o processo descrito acima.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sondagem | 🡪 | Acompanhamento | 🡪 | Verificação | 🡪 | Interferência pedagógica |
|  |  | 🡩 |  |  |  | 🡫 |
|  |  | Retomada | | | | |

Além de ser contínuo, o acompanhamento das aprendizagens dos alunos deve levar em consideração as habilidades descritas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), 3ª versão, para cada ano. Essas habilidades expressam requisitos essenciais que devem ser assegurados aos alunos em cada ano. Desse modo, com base no que preconiza a BNCC, 3ª versão, o quadro a seguir apresenta uma sugestão de requisitos básicos elencados a partir dos objetivos de cada bimestre e podem ser considerados pelo professor para que o aluno possa avançar em seus estudos de um ano escolar para outro. Esses requisitos também podem ser adequados de acordo com a proposta curricular da escola.

|  |  |
| --- | --- |
| Requisitos básicos para o aluno avançar nos estudos - 5º ano | |
| 1º bimestre | Compreender a fotografia como linguagem artística. |
| Compreender a fotografia como forma de registro, memória e afetividade. |
| Perceber a fotografia como registro da diversidade cultural brasileira. |
| Ampliar a visão a respeito da fotografia, mostrando suas possibilidades na criação de identidades e como forma de expressão artística. |
| Aprender o conceito de composição na fotografia |
| Perceber que uma sequência de imagens pode criar a ilusão de movimento (princípio das linguagens de animação e cinematográfica). |
| Perceber que a utilização de planos em uma filmagem é uma ferramenta importante na narrativa das produções audiovisuais. |
| Compreender a função do *storyboard*. |
| Conhecer o recurso dos efeitos especiais nas produções audiovisuais. |
| 2º bimestre | Conhecer técnicas de efeitos especiais e apreciar produções cinematográficas que as utilizam. |
| Produzir efeitos especiais. |
| Relacionar imagem e música em produções cinematográficas. |
| Conhecer a função de profissionais envolvidos com o fazer cinematográfico. |
| Participar de etapas fundamentais na produção de um audiovisual. |
| Compreender como se estruturam as narrativas nas HQ. |
| Conhecer os elementos formais da história em quadrinhos. |
| Criar uma história em quadrinhos utilizando-se de técnicas artísticas como desenho, pintura, colagem, entre outras. |
| Compreender expressões faciais e corporais em um personagem como meio de comunicação na HQ. |
| Compreender os usos e identificar onomatopeias em HQs. |
| Explorar a onomatopeia como representação de sons em uma cena. |
| Criar onomatopeias. |
| Conhecer a influência da HQ em outras linguagens artísticas, como as artes plásticas e o cinema. |
| 3º bimestre | Ter noção sobre o movimento *pop art*. |
| Entender o processo de trabalho e conhecer produções de artistas da *pop art*. |
| Perceber a relação entre a arte e o consumo. |
| Compreender o uso do cartaz também como formato e suporte poético para as linguagens artísticas. |
| Reconhecer o cartaz como possibilidade de intervenção urbana. |
| Produzir cartaz utilizando linguagem artística. |
| Compreender as relações existentes entre videoclipe, televisão e publicidade. |
| Ter noção sobre como se dá a produção de um videoclipe. |
| Produzir atividade prática explorando processos de produção de um videoclipe. |
| Ser capaz de diferenciar radionovela, fotonovela e telenovela, compreendendo-os como gêneros narrativos. |

(continua)

(continuação)

|  |  |
| --- | --- |
| 4º bimestre | Conhecer obras de artistas que retratam diferentes visões a respeito da identidade do brasileiro. |
| Descontruir os estereótipos sobre o sertanejo, o caipira e os moradores de periferias urbanas, expondo a sua capacidade inventiva. |
| Reconhecer os elementos característicos da paisagem sertaneja a partir da leitura de imagens. |
| Conhecer os elementos que compõem o desfile de uma escola de samba. |
| Compreender o samba-enredo como forma de criação popular, ligado a um contexto social e estético. |
| Criar elementos carnavalescos. |
| Compreender como se organiza uma escola de samba. |
| Perceber o ritmo e a cadência dentro do samba. |
| Diferenciar samba-enredo de outros tipos de samba. |
| Conhecer o emprego da luz direcional e a construção do espaço e dos volumes em composições. |
| Desenvolver desenho com aplicação da técnica de luz e sombra. |
| Compreender o teatro de sombras e suas possibilidades de encenação. |
| Elaborar e exercitar dramatizações a partir da linguagem do teatro de sombras. |
| Apreciar e conhecer espetáculos de companhias teatrais nacionais e internacionais. |
| Compreender as transformações no espaço teatral no decorrer da história. |
| Identificar diferenças entre cor-luz e cor-pigmento. |
| Conhecer o estilo gótico e o uso dos vitrais em obras desse estilo. |
| Identificar e fruir obras de arte e artistas que exploram a cor-luz através da leitura de imagens e vivências de diferentes materiais e proposições artísticas. |
| Conhecer o movimento de arte Impressionismo. |
| Conhecer obras de arte e artistas que exploraram as cores e a luminosidade. |
| Identificar as propriedades da cor. |

Sugestões para o professor

*8 passos para introduzir ferramentas digitais na sala de aula*, de Nova escola. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/9644/8-passos-para-introduzir-ferramentas-digitais-na-sala-de-aula>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

*Abstract. Radical media*, 2017, 45 min.

ALBIN, Ricardo Cravo. *MPB, a história de um século*. Rio de Janeiro: Funarte, 1997.

ALÔ Alô Carnaval. Direção: Ademar Gonzaga, Wallace Downey, 1936 (1 h 15 m).

A MALETA Mexicana. Direção: Trisha Ziff. 212 Berlin, 2011 (1 h 26 min).

ANDRIOLO, Arley. *Modernidade e modernismo*. São Paulo: Saraiva, 2001.

*Anima escola*. Disponível em: <<http://www.animaescola.com.br/br/>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

ANNIE LEIBOVITZ – A Vida Através das Lentes. Direção: Barbara Leibovitz. Imagem filmes, 2007   
(1 h 30 min).

ARNOLD, Matthias e BENEDIKT, Taschen. *Henri de Toulouse-Lautrec. O teatro da vida*. São Paulo: Taschen, 1991.

AUGRAS, Monique. *O Brasil do samba-enredo.* Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1998.

BAN, Toshio. *Uma biografia mangá - Osamu Tezuka*: 1928-1945. O nascimento do Osamushi. São Paulo: Conrad, 2003.

BARROS, Lilian Ried Miller. *A cor no processo criativo*: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe.   
São Paulo: Senac, 2011.

BARTHES, Roland. *A câmara clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BLOCO do cordão Boitatá. Direção: Snir Wein, 2002 (12 min).

BRITTO, Iêda Marques. *Samba na cidade de São Paulo*. São Paulo: FFLCH/USP, 1986.

CALAZANS, Flávio. *História em quadrinhos na escola*. São Paulo: Paulus, 2004.

CAMPOS, Flavio de. *Roteiro de Cinema e televisão*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

CARNAVAL Atlântida. Direção: José Carlos Burle e Carlos Manga. e-Pipoca, 1952 (1 h 35 min).

CARNES, MARK C. *Passado imperfeito - a história do cinema*. São Paulo: Record, 1996.

CAVALCANTI, Alberto. *Filme e realidade.* Rio de Janeiro: Casa do estudante do Brasil, 1957.

CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro. *Carnaval Carioca:* dos Bastidores ao Desfile. Rio de Janeiro: Funarte, 1994.

CHINEN, Nobu. *Linguagem HQ - Conceitos Básicos*. São Paulo: Criativo, 2012.

CIDADE de Deus. Direção: Fernando Meirelles e Kátia Lund. Globo filmes, 2002 (2 h 15 min).

*Cinema em cena.* Disponível em: <<http://cinemaemcena.cartacapital.com.br/>>. Acesso em 26 jan. 2018.

COLE, Alison. *Galeria de Arte*: cor. Tradução de Angela dos Santos. São Paulo: Manole, 1994.

DA MATTA, Roberto. *Universo do carnaval:* memórias e reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara, 1990.

DREW: the man behind the poster. Direção: Erik Sharkey. Torino Pictures, 2013 (1 h 37 min).

DRIVE-OUT, a última sessão de cinema. Direção: Wagner de Oliveira, Claudia Oliveira. 2010 (14 min).

DUBOIS, Philippe. *O ato fotográfico*. Campinas: Papirus, 1993.

EADWEARD. Direção: Kyle Rideout. Eadweard Pictures, 2015 (1 h 44 min).

*Empire*. Disponível em: <<https://www.empireonline.com/>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

ENTRE o silêncio e a gargalhada. Direção: Luci Savassa e Michel Igielka. 2011 (30 min).

ESCADA para o céu. Direção: Kevin Macdonald. Fugitive Studios, 2016 (1 h 16 min).

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta.* Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FOTÓGRAFO de Guerra. Direção: Christian Frei. Christian Frei Film productions, 2001 (1 h 36 min).

*FotoPlus.* Disponível em: <<http://fotoplus.com/>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

FREY, Julia. *Toulouse- Lautrec - Uma vida.* São Paulo: Paz Terra, 1997.

FULORESTA do Samba. Direção: Marcelo Pinheiro. 2004 (26 min).

HENRI Cartier-Bresson: The Impassioned Eye*.* Direção: Heinz Bütler. Foundation Henri Cartier-Bresson, 2003 (72 min).

HENDRICKSON, Janis. *Lichtenstein*. São Paulo, Taschen, 2001.

HOLZBACH, Ariane Diniz. *A Invenção do Videoclipe - A História Por Trás da Consolidação de Um Gênero Audiovisual*. Curitiba: Appris, 2016.

LEONEL Mattos a 24 Quadros por Segundo. Direção: Tuna Espinheira. Yara Maria, 2009 (10 min).

LOPES, Nei e SIMAS, Luiz Antonio. *Dicionário da história social do samba*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

MENDO, Anselmo Gimenez. *Historia Em Quadrinhos*. São Paulo: UNESP, 2001.

MESTRES do Lápis, os quadrinhos no Chile. Direção: Yury Popovic Caro. Polo Valenzuela, 2012 (35 min).

MIL Vezes Boa Noite. Direção: Erik Poppe. Paradox, 2013 (1 h 57 min).

MOLES, Abraham A. *O Cartaz*. São Paulo: Perspectiva, 1978.

*Mostra de cinema infantil de Florianópolis.* Disponível em: <<http://www.mostradecinemainfantil.com.br/>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

MULATAS! Um Tufão nos Quadris. Direção: Walmor Pamplona. Carioca Filmes, 2011 (90 min).

O ARTISTA. Direção: Michel Hazanavicius. Warner Bros, 2012 (1 h 40 min).

O SAL da Terra. Direção: Wim Wenders e Juliano Ribeiro Salgado. 2014 (1 h 50 min).

O SAMBA que mora em mim. Direção: Georgia Guerra-Peixe, Denise Gomes. 2010 (1 h 12 min).

OSTERWOLD, Tilman. *Pop art*. São Paulo: Taschen, 2011.

O TOM da cor do som. Direção: Daniel Choma. Câmara Clara, 2011 (7 min).

RAMA, Angela e VERGUEIRO, Waldomiro. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.* São Paulo: Contexto, 2004.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

REIS – os violeiros de Palmital. Direção: Mário de Almeida, 2013 (24 min).

REPÓRTERES de Guerra. Direção: Steven Silver. Lionsgate, 2010 (1 h 46 min).

SANTA de Casa. Direção: Allan Sieber. 2006 (17 min).

SANTOS NETO, Elydio dos e SILVA, Marta Regina Paulo da. *Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas.* São Paulo: Criativo, 2013.

SOM da Rua - Carnaval em Angola. Direção: Roberto Berliner, Renato Pereira. Documentário, 1997   
(2 h 5 min).

SOARES, Thiago. *Videoclipe:* o elogio da desarmonia. João Pessoa: Marca de Fantasia. 2012.

SONTAG, Susan. *Sobre Fotografia*. São Paulo: Cia. Das Letras, 2004.

Tales by Light. National Geographic, Canon Australia, 2015 (23 min).

TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro e Lopes e MIGUELA, José de Sousa. *Diversidade cultural vai ao cinema*. São Paulo: Autêntica, 2006.

*The golden age of music video*. Disponível em: <<http://goldenageofmusicvideo.com/>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

*The Warhol.* Disponível em: <<https://www.warhol.org/>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

TINHORÃO, José Ramos. *Pequena história da música popular. Da modinha a canção de protesto.* Petrópolis: Vozes, 1974.

TINHORÃO, José Ramos*. Pequena história da música popular. Da modinha ao tropicalismo.* São Paulo: Art Editora, 1986.

Vários autores. *Gênios da pintura 11:* Klimt. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

WARHOL, Andy. *A filosofia de Andy Warhol*. Rio de Janeiro: Cobogó, 2008.

XAVIER, Ismail. *Sétima arte:* um culto moderno. São Paulo: Perspectiva, 1978.

Formas animadas. Disponível em: <<https://formasanimadas.wordpress.com/>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

FITO – Festival Internacional de Teatro de Bonecos. Disponível em: <<http://www.fitofestival.com.br/fito>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

*A relação forma e função em edifícios teatrais*, hiperlivro baseado na dissertação de mestrado de Sara Nunes de Souza. Disponível em: <<http://www.avaad.ufsc.br/moodle/mod/hiperbook/view.php?id=497&navigationnum=1&groupid=0>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

Sugestões para o aluno

BOLDRIN, Rolando. *Proseando causos do Brasil.* São Paulo: Nova Alexandria, 2010.

GIL, Aurea e KAISER, Juliana Rodrigues. *Almanaque de Histórias em Quadrinhos de A a Z.* Ciranda Cultural, Barueri: 2017.

LÜHNING, Angela. *Fotografando Verger.* São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2011.

MACHADO, Assis de. *Conto de Escola em Quadrinhos.* Adaptação de Silvino. São Paulo: Petrópolis, 2001.

MARTINS, Aldemir. *No lápis da vida não tem borracha.* São Paulo: Callis, 1999.

MASSI, Augusto. *Monstros do cinema.* São Paulo: Sesi, 2016.

MEIRA, Elinaldo. *Um certo dito: caipira*. São Paulo: Paulus, 2016.

PLACE, François. *O velho louco por desenho*. Companhia das letrinhas, 2004.

SANTOS, Jorge Fernando dos. *Ave viola: cordel da viola caipira*. São Paulo: Paulus, 2000.

SIMAIS, Andre. *Dom Quixote das Crianças em Quadrinhos.* São Paulo: Globinho, 2009.

Turma da Mônica. Disponível em: <<http://turmadamonica.uol.com.br/>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

Vários Autores. *Historia do Brasil em Quadrinhos - Chegada da Familia Real*. São Paulo: Europa, 2009.

WALKER, Mort. *O Melhor do Recruta Zero*. São Paulo: LPM, 2006.

Bibliografia

BARBOSA, Ana Mae e COUTINHO, Rejane Galvão. *Arte/Educação como mediação cultural e social*. São Paulo: Editora Unesp, 2008.

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino de arte*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

BEMVENUTI, Abel et. al. *O lúdico na prática pedagógica*. Curitiba: InterSaberes, 2013. (Pedagogia Contemporânea).

BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Proposta preliminar. Terceira versão revista. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 13 dez. 2017.

BUORO, A. B. *O olhar em construção:* uma experiência de ensino e aprendizagem da arte na escola.   
São Paulo: Cortez, 1996.

CARVALHO, Silvia Pereira de; KLISYS, Adriana; AUSGUSTO, Silvana (Orgs.). *Bem-vindo, mundo!*: criança, cultura e formação de educadores. São Paulo: Peirópolis, 2006.

FERRAZ, Maria Heloisa C. de T. e FUSARI, Maria F. de Rezende. *Arte na Educação Escolar.* São Paulo: Cortez, 2010.

HOFFMANN, Jussara Maria Lech. *Avaliação mediadora*: uma prática em construção da pré-escola à universidade. 19. ed. Porto Alegre: Mediação, 2001.

MARQUES, Isabel A. *Ensino da dança hoje:* textos e contextos. São Paulo: Cortez, 1999.

MOREIRA, Roseli. *O tridimensional:* dimensões para arte e educação. Blumenau: Nova Letra, 2012.

SCHAFER, Murray. *O Ouvido Pensante*. São Paulo: Ed. Unesp, 1991.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

TOSI, Maria Raineldes. *Planejamento, programas e projetos*. 3. ed. São Paulo: Editora Alínea, 2008.