

# COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

3º ANO - EM - ARTE

VOLUME 1		VOLUME 2	
1º BIM	2º BIM	3º BIM	4º BIM
<p>Tema As Profissões Contemporâneas do Campo das Artes Visuais com Interfaces em Tecnologias Digitais 2 1º BIMESTRE Artes Visuais</p> <p>Situação de Aprendizagem 1 – Artes Visuais</p> <p>Competências e habilidades: Contextualizar a tecnologia da informação para entendimento desta linguagem como expressão artística. Operar com computador e internet. Criar ideias por meio da especificidade dos processos de criação artística gerando uma expressão no mundo virtual.</p> <p>Criar sítio eletrônico com a utilização do webnode com as linguagens artísticas: música, dança, teatro e arte visuais. • Dinâmica do Espelho: expressão facial ao abrir a caixa que continha uma surpresa (o espelho); Apresentação de conteúdo por meio de suporte digital (contextualização, conceitos, e sugestões de exercícios corporais);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debate sobre interfaces de web sites e articulação entre os seus objetivos e público-alvo.</li> <li>• Compartilhamento das páginas da web em nuvem de papel;</li> </ul> <p>Proposição 2 • Trabalho em grupo para processo de criação de colagem e site;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação da colagem e do site;</li> <li>• Plenário para explicar o processo de criação e esclarecer dúvidas;</li> <li>• Criação da web site virtual por meio de orientação passo a passo e tutorial;</li> <li>• Avaliação da Orientação Técnica.</li> </ul> <p>3) Descrever sucintamente os RESULTADOS OBTIDOS:</p> <p>Proposição 3 O estudo foi realizado na Rede do Saber com a utilização de computadores para o desenvolvimento do conteúdo e aplicabilidade com a criação de site. A OT no espaço virtual proporcionou aos professores maior entendimento dos conteúdos que podem ser desenvolvidos na escola. Os professores foram contemplados com conteúdos pertinentes ao conteúdo proposto para a 3ª série do Ensino Médio, aumentando os conhecimentos e responsabilidades frente ao currículo de arte unido à tecnologia da informação assim como as competências e</p>	<p>Tema As Profissões Contemporâneas do Campo da Dança com Interfaces em Tecnologias Digitais 3 2º BIMESTRE</p> <p>Situação de Aprendizagem 1- Dança</p> <p>Competências e habilidades: Operar com o desenho como modo de pensar, observar, imaginar e expressar-se na linguagem da dança. Realizar pequenas coreografias baseada na dança contemporânea. Operar com computador e internet.</p> <p>Sondagem- Conversa com os alunos sobre a capacidade dos homens, contextualizar a dança. O ser humano, desde a era primeva, se utiliza do movimento e da dança. Com isso, ele se comunica, se expressa, se educa...</p> <p>O corpo expressa a sua relação com o seu meio sociocultural, portanto ele é conteúdo nas relações com o trabalho, com o lazer, isto porque o ser humano tem um repertório gestual que significa seu elo social.</p> <p>Dinâmica 'Boneca de Lata'.</p> <p>Apresentação de conteúdo por meio de suporte digital (contextualização, conceitos e sugestões de exercícios corporais);</p> <p>Debate sobre interfaces de plataformas digitais e articulação entre os seus objetivos e público-alvo.</p> <p>Trabalho em grupo para processo de criação de frases coreográficas</p> <p>Proposição 2 O corpo como matéria é muito importante para quem dança, o Competências e habilidades: suporte da dança é o corpo e este corpo, que é o aluno, executa movimentos no espaço unido ao som e, ensinar na escola 'aulinhas de arte ou a dancinha' é tirar deste mesmo aluno oportunidades de criar, de apreciar esteticamente uma obra ou mesmo impossibilitá-lo de fazer relações com contextos históricos, políticos, sociais. Por isso as aulas de arte aqui incluindo a dança são importantes, pois possibilitam o entendimento de mundo, da sociedade e desenvolve o olhar para as diferenças.</p> <p>"Os jogos espaciais e temporais, entre outros de uma aula de arte, são necessários ao desenvolvimento de noções de geometria, matemática ou física e os conceitos nessas disciplinas aprendidos são igualmente necessários para a aprendizagem artística. Noções de anatomia dadas nas disciplinas de ciências e biologia deveriam ser partes integrantes das aulas de dança."</p> <p>Criação de frases coreográficas e excussão das mesmas pelos participantes.</p> <p>Apresentação da coreografia e da postagem em ambiente virtual;</p> <p>Criação de frases coreográficas por meio de orientação passo a passo e tutorial utilizando os programas Styks, moviemaker, any vídeo converter</p> <p>Proposição 3 –</p> <p>Competências e habilidades: Investigar as potencialidades das relações entre linguagens e forma e conteúdo e Realizar pequenas coreografias baseada na dança contemporânea utilizando o programa Styks</p>	<p>Tema As Profissões Contemporâneas do Campo da Música com Interfaces em Tecnologias Digitais 4 3º BIMESTRE</p> <p>Situação de Aprendizagem 1 – Música</p> <p>Competências e habilidades: Criar ideias por meio da especificidade dos processos de criação artística gerando uma expressão no mundo virtual.</p> <p>envolver estudos sobre as profissões contemporâneas relacionadas à música e ao uso das tecnologias digitais.</p> <p>Ampliar a compreensão sobre a relação entre materialidade em Arte e suas possibilidades em processos de criação e de forma-conteúdo nas linguagens das artes visuais, música, teatro ou dança.</p> <p>Sondagem o que penso sobre arte, o que é jingle, os mais lembrados. Pesquisa quais jingles mais lembrados pelos pais, tios, etc. Registrar no caderno. Ação expressiva: registrar no caderno as ideias sobre a criação de um jingle e apresentar para a classe.</p> <p>Registrar os critérios das características de análise do jingle, o que é mais curioso, eficaz, inventivo, engraçado, inusitado, comum.</p>	<p>Tema As Profissões Contemporâneas do Campo do Teatro com Interfaces em Tecnologias Digitais 5 4º BIMESTRE</p> <p>Situação de Aprendizagem 1- Teatro</p> <p>Competências e habilidades: Elaborar, desenvolver e mostrar um projeto poético na linguagem teatral para gerar uma expressão no mundo virtual.</p>

<p>habilidades exigidas aos interessados. O tempo foi suficiente para realizar as atividades propostas, com interação entre o grupo atingindo desta maneira os objetivos propostos.</p> <p>Os alunos terão a possibilidade de desenvolver o fazer artístico, a contextualização e a fruição estética com foco nos espaços virtuais e seus ambientes colaborativos de aprendizagem, na interação entre Arte e Tecnologia, nos projetos poéticos individuais e colaborativos e nas profissões do campo da Arte com interfaces em tecnologias digitais. Para tanto, os territórios da Arte que serão trilhados são os da forma-conteúdo e do processo de criação, de maneira que os alunos sejam levados a pesquisar sobre o advento das tecnologias digitais, a ampliar a compreensão sobre como o mundo da web mudou as relações interpessoais e as relações de trabalho e a identificar quais são as profissões do campo das artes visuais existentes dentro dessa nova realidade. Momentos de ações expressivas propiciarão aos alunos investigar as potencialidades das relações entre forma e conteúdo no ambiente virtual; utilizar os conhecimentos adquiridos para produções artísticas individuais, coletivas e/ou colaborativas por meio de percursos de experimentação; elaborar, realizar, mostrar e documentar as produções artísticas. Para contribuir nesse processo, serão abordados os seguintes conceitos e conteúdos: conceitos histórico da web; profissões do campo das artes visuais com interfaces em tecnologias digitais; web arte; processo de construção de um site.</p>	<p>Apreciação - Conversar sobre as imagens de dança dentro do processo de criação e pensar na estrutura de coreografia, que melhor expressam um processo de criação com utilização de computadores para o desenvolvimento do conteúdo e aplicabilidade do Programa Styks e postagem na Rede Social Facebook dentro do grupo criado para este fim: arte-tec dança dersv. A OT no espaço virtual proporciona maior entendimento dos conteúdos que podem ser desenvolvidos na escola aumentando os conhecimentos e responsabilidades frente ao currículo de arte unido à tecnologia da informação assim como as competências e habilidades exigidas aos interessados. Compartilhamento destas frases coreográficas no grupo criado para este fim: arte-tec dança dersv , inserido na rede social Facebook,</p> <p>Plenário para explicar o processo de criação e esclarecer dúvidas;</p> <p>Situação de Aprendizagem 4 – Teatro  Competências e habilidades: Vivenciar a intervenção poética durante o fazer da construção artística, inventando o seu modo de fazer. Sondagem- o que penso sobre arte em relação à criação coletiva de teatro, registrar a conversa no caderno. Ação expressiva em grupo fazer uma criação em teatro, baseado no jogo baseado numa frase dita pela professora, registrar no caderno a continuidade do jogo no processo de criação.  Apreciação, leitura e análise de texto, registrar no caderno as palavras chaves que expressem do processo de criação de Asdrúbal Trouxe o Trombone. Pesquisa em grupo na net, várias referências de grupos teatrais, para depois registrar no caderno o que entendeu de processo de criação coletiva.</p> <p>Situação de Aprendizagem 5 - Conexões entre os Territórios de linguagens artísticas, forma-conteúdo e processo de criação.  Competências e habilidades: Inventar e elaborar a escrita de pré-projetos individuais ou colaborativos como condutores de espaço para realização do fazer artístico da comunidade escolar e/ou do seu entorno, no 2º semestre. Ação expressiva começar esboçar um pré-projeto poético com justificativa porque escolheu determinada linguagem. Fazer um brainstorming com ideais de todos os participantes, registrar os passos e uma lista de diferentes procedimentos artísticos que fazem parte de processos de criação.</p>		
---	--	--	--