



GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023

Professor(a)	Componente Curricular	Ano/Série	Bimestre
Lúcia Lousada	ARTE	1º Ano A, B, C, D	3º Bimestre
Justificativa			
<p>A vida cotidiana é repleta de informações vindas dos mais diversos canais, o vocabulário artístico incorporou novas terminologias, surgiram diferentes técnicas e ferramentas de comunicação visual, corporal, sonora e expressiva; o comportamento dos profissionais no universo da Arte é de adaptação às mudanças em vários aspectos. Aprender e buscar novas formas de conhecimento ficou mais fácil - tanto que o cenário modificou os paradigmas da comunicação, porém também trouxe a comercialização e a acessibilidade da internet ao grande público. Os sites, blogs e fóruns começaram a proliferar, e em pouco tempo, o conhecimento passou a estar à distância de um clique. A internet e as redes sociais já fazem parte da vida cotidiana dos estudantes de forma naturalizada. Portanto, é importante que eles conheçam mais sobre como a era digital está impactando vários aspectos da vida pessoal, profissional e artística, ao perceber como o universo mediático produz e divulga diariamente inúmeras notícias, sejam elas verdadeiras ou não, as chamadas fakes New</p>			
Objetivos	Objetos de conhecimento	Datas	Situação de aprendizagem e habilidades
1 Reconhecer como as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC's) transformaram ao longo do tempo a linguagem artística (dança, artes visuais, teatro e música)	Tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC): - Materialidade: suporte, materiais, equipamentos, procedimentos e ferramentas; ferramentas digitais. - Mediação cultural: práticas artísticas de apreciação de imagens estáticas e em movimento, formação e mobilização de professores e estudantes como protagonistas de ações mediadoras, apreciadoras, criadoras e de curadoria artística.	01/08/2023 À 11/08/2023 14/08/2023 À 25/08/2023	(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo.
2 1) Elaborar estampagem de camisetas com frases em inglês; 2) Produzir um texto teatral de halloween 3) Criar uma playlist musical de gírias inglesa; 4) Promover uma apresentação coreográfica de street dance	- Processo de criação: produção de vídeo minuto - animação, planejamento de um espetáculo com foco nas tecnologias utilizadas no Teatro Contemporâneo. - Saberes estéticos e culturais: história da iluminação no teatro, conceitos de dança telemática, motion capture, história da arte	28/08/2023 À 08/09/2023	(EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.



<p>3 -Desenvolver a fruição estética de pinturas físicas ou virtuais, de arranjos musicais, de peças teatrais e de movimentos de dança.</p> <p>4 1) Realizar uma atividade de experimentação selecionando entre os diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, para desenvolver uma produção artística com foco em diferentes modos de participação e intervenção social na escola e no seu entorno; 2) Elaborar a escrita e a produção de um teatro radiofônico; 3) Produzir o roteiro de uma live musical; 4) Seminários de pesquisa sobre coreografia digital e game de dança.</p>	<p>Manifestações artísticas e culturais.</p> <ul style="list-style-type: none">- Materialidade: técnicas de pintura, suporte, materiais, equipamentos, procedimentos e ferramentas; ferramentas digitais.- Mediação cultural: práticas artísticas de apreciação de imagens estáticas e em movimento, formação e mobilização de professores e estudantes como protagonistas de ações mediadoras, apreciadoras, criadoras e de curadoria artística.- Processo de criação: pintura, encenação teatral, arranjo musical, movimentos dançados.- Saberes estéticos e culturais: pintura, teatro do absurdo, arranjo musical, fatores do movimento em dança. <p>Processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia.</p> <ul style="list-style-type: none">- Materialidade: suportes, materiais, ferramentas, procedimentos, técnicas e equipamentos tecnológicos digitais.- Mediação Cultural: práticas artísticas de apreciação de imagens estáticas e em movimento, formação e mobilização de professores e estudantes como protagonistas de ações mediadoras, apreciadoras, criadoras e de curadoria artística.- Processo de Criação: elaboração de campanhas publicitárias, histórias em quadrinhos ou vídeos, produção de um Teatro Radiofônico ou um Podcast, produção de uma Live Musical, coreografia digital - Jogos de dança.- Saberes Estéticos e Culturais: comunicação por emoticon, teatro radiofônico, podcast, live musical, coreografia digital.	<p>11/09/2023 À 22/09/2023</p> <p>25/09/2023 À 06/10/2023</p>	<p>(EM 13 LGG 602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.</p> <p>(EM 13 LGG 105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação 14 de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social. esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e criatividade.</p> <p>Habilidade de Língua Portuguesa: (EM13LP14) Analisar, a partir de referências contextuais, estéticas e culturais, efeitos de sentido decorrentes de escolhas e composição das imagens (enquadramento, ângulo/vetor, foco/profundidade de campo, iluminação, cor, linhas, formas etc.) e de sua sequenciação (disposição e transição, movimentos de câmera, remix, entre outros), das performances (movimentos do corpo, gestos, ocupação do espaço cênico), dos elementos sonoros (entonação, trilha sonora, sampleamento etc.) e das relações desses elementos com o verbal, levando em conta esses efeitos nas produções de imagens e vídeos, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de apreciação.</p> <p>(EM 13 LP 53) - Produzir apresentações e comentários apreciativos e críticos sobre livros, filmes, discos, canções, espetáculos de teatro e dança, exposições etc. (resenhas, vlogs e podcasts literários e artísticos, playlists comentadas, fanzines, e-zines etc.).</p>
--	--	---	--



Competências Socioemocionais
Consciência Social

- Abertura ao novo (curiosidade para aprender e interesse artístico)
- Resiliência Emocional (autoconfiança)
- Engajamento com os outros (assertividade e iniciativa social)
- Autogestão (responsabilidade e foco)
- Amabilidade (empatia e respeito)
- .

Tema Transversal

Ciência e Tecnologia: Ciência e Tecnologia;
Saúde: Saúde;
Cidadania e civismo: Educação em Direitos Humanos;
Multiculturalismo: diversidade cultural

Estratégias Didáticas

Atividades Autodidáticas	Atividades Didático-cooperativas	Atividades Complementares
<p>Aula expositivas dialogadas; Leitura e fichamentos de texto; Resolução de exercícios Rodas de conversa; Produção de textos Produção de mídias digitais; Mapa conceitual; Participação em sala de aula; Debates;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Socialização de atividades; • Dinâmicas de grupo; • Sala de aula invertida; • Produção de blogs, podcast, memes • Campanha publicitária 	<ul style="list-style-type: none"> • Autoavaliação; • Pesquisa na Sala de Leitura • Elaboração de relatórios e seminários. • Pesquisa individual.

Ação Expressiva Individual	Critérios de Avaliação
<ul style="list-style-type: none"> • Diversidade como fator de enriquecimento cultural. • Respeito ao diferente, ao divergente, repudiando os discursos preconceituosos. • Respeito ao uso social do espaço público. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação processual considerando as atividades propostas e sua execução, dando oportunidade ao estudante de obter um feedback propositivo de suas produções, orais ou escritas, e oportunizando espaços para que sua habilidade possa ser aperfeiçoada continuamente; <p style="text-align: center;">Composição da Média</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participação nas aulas – 1,0 • Prova Paulista – 1,0 • Projetos: Projeto arte, música, entretenimento e sustentabilidade – 2,0



- Protagonismo
- Princípio: 4 Pilares da Educação
- Premissa: Corresponsabilidade

- Avaliação Bimestral – 4,0
- Trabalhos – 2,0
- Total média – 10

Referências

Para o professor(a):

Secretaria de Educação (SÃO PAULO) Material de Apoio ao Programa Ensino Integral do Estado de São Paulo – Ensino Médio - CGEB, 2021
Secretaria de Educação (SÃO PAULO). Currículo + .2021
Secretaria de Educação (SÃO PAULO). Currículo do Estado de São Paulo: Ciências Humanas e suas tecnologias. São Paulo: Secretaria de Educação - SE, 2012.
Secretaria de Educação (SÃO PAULO). Currículo em Ação - 1ª Série – Ensino Médio. Volume 02. 2022.
Secretaria de Educação (SÃO PAULO). Proposta Curricular do Estado de São Paulo: SEDUC/SP

Para o estudante:

“O Castelo de Canterville” de Oscar Wilde. Disponível em:
<https://bibliomag.files.wordpress.com/2020/11/3-o-fantasma-de-canterville-oscar-wilde.pdf>
. Acesso em: 24 nov. 2020.
10 Estilos de Animação: Qual é o seu favorito? Disponível em
<https://www.renderforest.com/pt/blog/10-animation-styles> . Acesso em: 12 nov. 2020.
3 museus virtuais para você visitar sem sair de casa. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=QvbaZJUe5nY> Acesso em: 08 nov.2020.
Releitura de obras artísticas com uso de recursos tecnológicos. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=j9Z2hfCW1bM> Acesso em: 08 nov.2020.
A tecnologia mudou a forma de ouvir música? Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TKsWTRb189Y>
. Acesso em: 09 nov. 2020
Aplicativos para Escrever: 11 excelentes aplicativos para escritores. Disponível em:
<https://comunidade.rockcontent.com/aplicativos-para-escrever/>
. Acesso em: 15 fev. 2021.
Arte e fake news: uma relação antiga. Disponível em:
<https://revistadesvio.com/2019/08/24/arte-e-fake-news-uma-relacao-antiga/> . Acesso em: 09 nov. 2020.
Arte e Tecnologia: como elas se unem e seus benefícios. Disponível em: <https://artout.com.br/arte-e-tecnologia/> . Acesso em: 09 nov. 2020.
Como a tecnologia transformou a indústria da música. Disponível em:
<https://www.tecmundo.com.br/musica/45704-como-a-tecnologia-transformou-a-industria-da-musica.htm> . Acesso em: 25 mar. 2021.
Como fazer um tapete de dança de papelão! #hardpobre. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=SHR1uGVPlk4> . Acesso em: 30 dez. 2020.



Cuidado com camisetas com frases em inglês. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O0jTKaBvkvY> . Acesso em: 17 de nov. 2020.

Cultura Urbana: Informações e Curiosidades. Disponível em: <https://cultura.culturamix.com/curiosidades/cultura-urbana-informacoes-e-curiosidades> Acesso em: 17 nov.2020.

Dança e tecnologia: um encontro de corpos reais e virtuais. Disponível em: <https://patrocinados.estadao.com.br/mozarteum/2019/08/08/danca-e-tecnologia-um-encontro-de-corpos-reais-e-virtuais/> Acesso em: 11 nov. 2020.

Dicas de como criar uma playlist incrível. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/blog/como-fazer-playlist/> Acesso em: 18 nov.2020

Drácula (1897) – Bram Stoker. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dr%C3%A1cula> . Acesso em: 24 nov. 2020.

Emojis animados para edições. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Ymc4_GZiUnk Acesso em: 18 nov. 2020.

Esperando Godot de Samuel Beckett. Disponível em: <https://www.recantodasletras.com.br/e-livros-de-teatro/4410393> Acesso em: 28 out.2020.

Frankenstein (1823) – Mary Shelley. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Frankenstein> . Acesso em: 24 nov. 2020.

Gírias do hip hop/rap e seus significados. Disponível em: <http://www.professoramanuka.com.br/2016/07/Girias-do-hip-hop-rap-e-seus-significados.html> Acesso em: 18 nov.2020.

Halloween. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/halloween> . Acesso em: 28 out.2020.

Laboratório de Iluminação. Disponível em: <https://hosting.iar.unicamp.br/lab/luz/dicasemail/dica26.htm> . Acesso em: 27.Out.2020.

Movavi Video Editor. Disponível em: <https://www.movavi.com/pt/videoeditor/how-it-works.html> Acesso em: 12 nov. 2020.

O Palco de luz e sombra. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/9055/9055_5.PDF . Acesso em: 27.Out.2020.

O teatro e a era digital que o digitaliza. Disponível em: <https://digartdigmedia.wordpress.com/2017/10/16/o-teatro-e-a-era-digital-que-o-digitaliza/> . Acesso em: 20 out. 2020.

Os 5 Melhores Softwares de Edição de Vídeo para Windows 10. Disponível em: <https://www.iskysoft.com/br/video-editing/video-editing-software-for-windows-10.html> .Acesso em: 12 nov. 2020.

Pinacoteca. Disponível em: http://pinacoteca.org.br/?pagid=visita_virtual Acesso em: 08 nov.2020.

Remediação: A Era Digital como nova forma de exploração artística e mediática. Disponível em: <https://digartdigmedia.wordpress.com/2017/10/31/remediacao-a-era-digital-como-nova-forma-de-exploracao-artistica-e-mediatica/> Acesso em: 18 nov. 2020.

The Raven (1845) – Edgar Allan Poe (O Corvo). Disponível em: <https://www.culturagenial.com/poema-o-corvo-de-edgar-allan-poe/> . Acesso em: 24 nov. 2020.