



2º Ano

Objetos de Conhecimento, Habilidades, ODS, Orientações

Objeto de Conhecimento	Habilidade BNCC	Habilidade Currículo Jacareí	ODS	Orientações
Contextos e práticas	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.			
	EF01AR01. Conhecer e apreciar o DESENHO como modalidade das artes visuais, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e ampliar seu repertório imagético. ODS: 4, 5 e 10.			

Oportunize momentos em que o aluno aprecie e conheça diferentes imagens de obras em **desenhos**, viabilizando a construção do repertório imagético pessoal; Possibilite que o aluno aprecie por meio da roda de conversa, diferentes manifestações em desenho, despertando reações diversas, proporcionando, assim, uma abertura para a fruição, de modo que o aluno tenha contato com produções de artistas locais, nacionais e internacionais, destacando as manifestações artísticas e culturais locais; Oportunize, em contextos e práticas, abordagens em que o aluno contemple circunstâncias históricas, socioeconômicas, culturais e de diversidade de gênero.

Verbo que explica o processo cognitivo envolvido

Complemento do verbo, que explica o(s) objeto(s) de conhecimento.

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.**

Modificadores do verbo ou do complemento do verbo, que explicitam o contexto e/ou uma maior especificação da aprendizagem esperada.



Guia sobre Desenvolvimento Sustentável

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR O NOSSO MUNDO





Unidade temática

Objetos de Conhecimento, Habilidades, ODS, Orientações

Artes visuais



2º Ano. 3º Bimestre

Contextos e práticas	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.
	EF02AR01. Conhecer e apreciar a MODELAGEM E CONSTRUÇÃO como modalidade das artes visuais, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e ampliar seu repertório imagético. ODS: 4, 5 e 10.
Oportunize ao aluno, momentos de apreciação de diferentes imagens de obras em modelagem e construção , viabilizando a construção do repertório imagético pessoal. Permita que o aluno aprecie essa modalidade de arte, por meio de roda de conversa, de maneira a despertar diferentes reações e assim, que ele possa obter uma abertura para a fruição, de modo a ter contato com produções de artistas locais, nacionais e internacionais, destacando as manifestações artísticas e culturais do Vale do Paraíba.	
Elementos da linguagem	EF15AR02. Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).
	EF15AR02. Conhecer e explorar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, espaço, movimento, gestualidade, cor, textura, volume e composição)
Proporcione situações em que o aluno conheça, explore e experiencie as diferentes maneiras de realizar sua modelagem e construção ; Oportunize aos alunos momentos de práticas artísticas utilizando diferentes suportes e materiais artísticos convencionais e não convencionais, assim como diferentes possibilidades de se trabalhar com cada material, explorando os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, espaço, movimento, gestualidade, cor, textura, volume e composição) no tridimensional.	
Matrizes estéticas e culturais	EF15AR03. Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
Materialidades	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.
	EF01AR04. Experimentar a modelagem e construção fazendo uso sustentável de diversos materiais, instrumentos e suportes convencionais e não convencionais em suas produções. ODS: 4, 12 e 13.
Possibilite atividades em que o aluno experimente e explore diversos materiais e instrumentos convencionais e não convencionais em suas produções de modelagem e construção ; É importante que se oportunize situações em que se desenvolva uma atitude criadora e consciente do fazer artístico por parte do aluno, quando explora, investiga e manipula diversos materiais. • Materiais (papéis diversos, plástico, tecido, madeira, caixas, objetos, roupas, arame, palitos, outros) em tamanhos e formatos diversos; • Instrumentos (cola, fita crepe, barbante, clips, grampeador, tesoura, outros). • Elementos da natureza (folhas, sementes, grãos, gravetos, pedras). Nesta habilidade, é importante abordar que em algumas ações, os materiais, os suportes, os instrumentos e os procedimentos sejam sustentáveis, ou seja, reduzam resíduos.	
Processos de criação	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.
	EF15AR05. Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola. EF15AR06. Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais. ODS: 11 e 16.
Proporcione situações em que o aluno experimente e explore, na modelagem e construção das suas produções, os materiais convencionais e não convencionais explorando e utilizando elementos da linguagem visual (ponto, linha, forma, espaço, movimento, gestualidade, cor, textura, volume e composição). Oportunize momentos para as criações individuais, coletivas e colaborativas em que o aluno explore o fazer em diferentes espaços da escola; Incentive o aluno a observar e falar sobre seu processo de criação, assim como realizar leituras das próprias produções, das produções dos colegas e de alguns artistas, considerando a poética de cada um; levando-o a perceber semelhanças e diferenças (dentro de um mesmo tema); pois a arte também é linguagem, e que por meio dela, é possível expressar suas ideias e sentimentos.	
Sistemas da linguagem	EF15AR07. Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).



Unidade temática

Objetos de Conhecimento, Habilidades, ODS, Orientações

Teatro



2º Ano. 3º Bimestre

Contextos e práticas

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.

EF02AR18. Conhecer e apreciar o teatro de bonecos presente 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. **ODS. 4, 5 e 10.**

Oportunize atividades em que o aluno conheça e aprecie o teatro de bonecos em diferentes contextos de maneira a construir seu repertório. Instigue o aluno a prática da observação em diferentes locais públicos e outros meios de divulgação, pois isso permite a percepção múltipla de como as pessoas se expressam com a entonação de voz, gestos, forma de narrar um acontecimento, com a criação de um personagem relacionado a uma função ou tema, entre outros.

Elementos da linguagem

EF15AR19. Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).

EF02AR19A. Compreender o que significa teatralidade.

EF02AR19B. Perceber teatralidades na vida cotidiana. **ODS. 4 e 16.**

Oportunize atividades em que o aluno possa compreender o que é teatralidade, de modo pertinente à faixa etária. A teatralidade envolve os elementos do fazer teatral, como: entonações de voz, gestos, o faz de conta, personagens, figurino, adereços, bonecos, objetos, máscara, outros. Nas narrativas: história, conto, casos, lenda, fábula, outros; Oportunize momentos em que o aluno perceba que a teatralidade de cada dia pode estar, por exemplo, no camelô que inventa um personagem para atrair compradores, nos jovens fazendo malabarismos nos sinais de trânsito, nopolíticos e militantes que fazem campanha, nos músicos que se apresentam na rua, entre outras formas de desempenho de papéis nas relações humano-sociais.

Processos de criação

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, resignificando 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.

EF15AR22. Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.

EF02AR21. Exercitar a imitação de situações cotidianas e o faz de conta, resignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos com base em diferentes referências (músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida), de forma intencional e reflexiva.

EF02AR22. Imitar, com respeito e sem preconceito, movimentos, gestos e voz de personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas imitações e as feitas pelos colegas. **ODS. 4 e 16.**

Possibilite que o aluno experimente a imitação e o faz de conta explorando diferentes recursos, como bonecos brinquedos, objetos, tecidos, materiais reutilizáveis, elementos da natureza, outros, utilizando diferentes estímulos, como: músicas, histórias, filmes, animações; Oportunize atividades em que o aluno experimente, investigue, faça e refaça formas de se movimentar, trejeitos, entonação de voz, bem como gestos que podem caracterizar uma pessoa em um enredo. Isto implica experimentar a expressão de variadas emoções. No processo de criação, é importante o aluno perceber quando o seu personagem é estereotipado, ou seja, quando é apenas uma repetição de um modelo previamente conhecido; Oportunize nessas atividades a construção e reflexão sobre o processo de criação do personagem teatral, no sentido de evitar a busca por soluções prontas e estereotipadas.



Unidade temática



Objetos de Conhecimento, Habilidades, ODS, Orientações

Artes Integradas

2º Ano. 3º Bimestre

Processos de criação

EF15AR23. Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

EF15AR23. Conhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas. **ODS. 4, 5 e 10.**

Oportunize atividades em que o aluno conheça na proposta pedagógica da rede, as relações entre as linguagens artísticas (artes visuais e teatro) por meio da experimentação, investigação, pesquisa e exploração das possibilidades de criação com as linguagens da arte, reunindo e utilizando elementos e recursos processuais específicos de cada uma na realização de um projeto.

Matrizes estéticas culturais

EF15AR24. Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

EF15AR24. Conhecer e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais. **ODS. 11.**

Oportunize o contato com manifestações culturais em que o aluno conheça e identifique as características das diferentes matrizes estéticas e culturais ao experimentar as formas de expressão de cada cultura -brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias.

Patrimônio cultural

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.

Arte e tecnologia

EF15AR26. Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística.

EF15AR26. Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia) nos processos de criação artística. **ODS. 9.**

Oportunize momentos em que o aluno possa explorar na internet: sites, vídeos, animações, jogos interativos e gravações sobre arte e cultura, de maneira a ampliar seu repertório imagético subsidiando seu processo de criação e desenvolvendo sua poética visual.