



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. 1º 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.
	EF15AR01. Conhecer e apreciar o DESENHO como modalidade das artes visuais tradicionais e contemporâneas presentes na cultura do Vale do Paraíba, nacional e internacional cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.
Oportunize momentos em que o aluno aprecie e conheça diferentes imagens de obras em desenhos , viabilizando a construção do seu repertório imagético pessoal; Proporcione momentos em 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 e da região 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, cor, espaço, movimento, gestualidade, etc.).
Possibilite ao aluno a exploração e a experimentação de diferentes tipos de linhas (retas, curvas, tracejadas, contínuas, sinuosas, mistas) bem como os elementos constitutivos das artes visuais em seus desenhos.	
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.
	EF02AR04. Experimentar o desenho , fazendo uso sustentável de diversos materiais, instrumentos e suportes convencionais e não convencionais em suas produções. ODS. 4, 12 e 13.
Possibilite que o aluno experimente e explore diversos materiais, instrumentos e suportes convencionais e não convencionais em suas produções de desenho ; Oportunize situações em que o aluno desenvolva uma atitude criadora e consciente do fazer artístico, em sua exploração, investigação e manipulação de diversos materiais: • Suportes diversos (papéis, papelão, chão, parede, plástico, na terra, tecido, madeira, caixas, objetos, roupas, outros) em tamanhos e formatos diversos; • Materiais convencionais e não convencionais (lápis, lápis de cor, canetinhas, giz de cera, giz de lousa, pastel oleoso, caneta esferográfica, marcador permanente, computador, carvão, dedos, palitos, tampinhas, linhas, fitas adesivas, canudos, pregadores, 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 e da comunidade. EF15AR06. Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais. ODS: 11 e 16.
Oportunize momentos em que o aluno crie, individualmente e coletivamente, propostas de desenhos que expressem um olhar estético, explorando diversos recursos e os possíveis espaços da escola e/ou da comunidade. O desenho como linguagem, que comunica e revela a identidade; as preferências e gostos pessoais e coletivos; Oportunize situações em que o aluno observe e fale sobre seu processo de criação, que realize leituras das suas próprias produções, das produções de seus colegas e de alguns artistas. Que essa atividade possibilite ao aluno a percepção de 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

Música



2º Ano. 1º Bimestre

Contextos e práticas	<p>EF15AR13. Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.</p> <p>EF15AR13. Experimentar, identificar e apreciar músicas brasileiras próprias do universo infantil, inclusive aquelas presentes em seu cotidiano.</p> <p>EF02AR13. Experimentar, identificar e apreciar músicas próprias da cultura (do Vale do Paraíba, nacional e internacional) popular paulista de diferentes épocas. ODS 4, 5, 10 e 11.</p>
	<p>Oportunize ao aluno um momento para que possa mostrar, ou apresentar o repertório de músicas que ele costuma ouvir em seu cotidiano. Acolha esses repertórios que os alunos trazem e, numa roda de conversa, permita que todos possam compartilhar suas impressões a respeito dessas músicas, contextualizando suas referências: Compositor/ Intérprete, Gênero Musical etc; Pesquise sobre o repertório de músicas próprias da cultura popular do Vale do Paraíba que abrange a música regional e a música de compositores do Vale do Paraíba de diversos gêneros musicais. Vide, anexo de sugestões. Proporcione aos alunos uma apreciação musical na qual a observação das músicas se desenvolva sob diversos aspectos: Letra, Instrumentos Musicais, Estrutura da melodia –Seções de uma Música, Ritmo, Canto, Estilos e Características próprias do Gênero Musical e seus fatores que vão além do aspecto estritamente musical. Por exemplo: aspecto Cultural, Social, etc.</p>
Elementos da linguagem	<p>EF15AR14. Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.</p> <p>EF02AR14. Perceber, explorar e identificar intensidade, altura, duração por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de execução e apreciação musical.</p>
	<p>Oportunize momentos em que o aluno seja capaz de explorar e identificar nas atividades musicais (jogos, brincadeiras, canções, etc.) os elementos constitutivos da música: O Som e suas propriedades (Duração, Intensidade, Timbre, Altura); Estimule e permita que o aluno faça o exercício de uma escuta mais atenta percebendo a forma como o discurso musical se desenvolve, ou seja: em que trechos da música há variações perceptíveis em que uma determinada propriedade do som é mais evidente. É importante que se faça mediações nesse processo de comparação entre as propriedades do som, tendo-se sempre em mente o ponto de referência que se constrói a partir da experiência do aluno.</p>
Materialidades	<p>EF15AR15. Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.</p> <p>EF02AR15. Explorar e perceber o próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal) como fonte sonora.</p> <p>EF15AR15. Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados. ODS 4.</p>
	<p>Demostre formas de exploração de sons e estimule o aluno a explorar os sons do próprio corpo. Oportunize atividades em que o aluno desenvolva a habilidade de perceber e explorar o som sob diversas formas, a começar pelo som que ele pode produzir com seu próprio corpo e em diversas outras fontes sonoras em possibilidades variadas de ambientes e situações; O desenvolvimento da aprendizagem das Materialidades enquanto objeto de conhecimento dentro da Linguagem Musical, se dá pelo laboratório de exploração de sons de diversos materiais; pela apreciação das formas de se obter e produzir efeitos desses sons e pela aplicação desses sons com intencionalidade musical; Possibilite atividades em que pela exploração e comparação dos sons, o aluno desenvolva a habilidade de reconhecer os parâmetros/propriedades do som (Duração, Intensidade, Timbre e Altura) e entenda que a música se constitui pela organização desses parâmetros do som em partes específicas de uma música que se relacionam com o Ritmo, com a Melodia e com a Harmonia.</p>
Notação e registro musical	<p>EF15AR16. Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.</p>
Processos de criação	<p>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.</p> <p>EF02AR17. Apreciar e experimentar sonorização de histórias, explorando vozes e sons corporais. ODS 4, 5, 9 e 10.</p>
	<p>Oportunize atividades em que haja a Escuta Atenta da Paisagem Sonora em ambientes variados, pois isso é uma importante forma de exploração do som que proporcionará experiências e bagagem necessárias para se desenvolver a habilidade de sonorizar histórias. Nesse contexto de exploração, fomente atividades em que o aluno desenvolva a habilidade de reflexão sobre o poder de influência do som sobre as sensações e emoções no ser humano. E que a partir dessa reflexão, que o professor faça a mediação na aprendizagem, para que o aluno passe a explorar os sons da voz e da fala com a intenção de buscar efeitos de interpretação na leitura de histórias ou na representação das falas de personagens. (interdisciplinaridade com a linguagem do Teatro). Explorar sons do corpo para sonorizar cenas de uma história, ou representar movimento em uma narrativa; A pesquisa por histórias que ofereçam um repertório de sons, ou a criação espontânea do aluno ao criar histórias e sons é o desafio criativo que se deseja alcançar em processos de criação.</p>



Unidade temática

Artes Integradas



Objetos de Conhecimento, Habilidades, ODS, Orientações

2º Ano. 1º 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 5 e 16.**

Oportunize atividades em que o aluno conheça na proposta pedagógica da rede, as relações entre as linguagens artísticas (artes visuais e música) 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 e 16.**

Oportunize que o aluno conheça e crie individualmente e coletivamente propostas de **desenhos e músicas**, que expressem um olhar estético a partir do experimentar e vivenciar brinquedos, brincadeiras, jogos, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais existentes na sua comunidade. Conhecer e experimentar, nesta habilidade, conheça e experimente, o que inclui: identificar, caracterizar, investigar, experimentar e refletir sobre as manifestações culturais da sua e de outras comunidades, o que inclui o experimentar brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e expressões das diferentes matrizes estéticas e culturais.

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.

EF02AR25A. Compreender o significado de patrimônio Cultural e dos conceitos: material e imaterial.
EF15AR25B. Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a do Vale do Paraíba. **ODS 11 e 16.**

Fomente situações em que o aluno compreenda, por meio de exemplos, o significado de Patrimônio Cultural material que está relacionado aos bens móveis e imóveis: paisagens naturais, objetos, edifícios, monumentos e documentos. E que compreenda, também o significado de Patrimônio Cultural imaterial, que está relacionado aos saberes, às habilidades, às crenças, às práticas e ao modo de ser das pessoas; Proporcione momentos em que o aluno conheça e valorize os patrimônios culturais materiais e imateriais de Jacareí e do Vale do Paraíba. Que o aluno possa relacionar os patrimônios entre as linguagens artísticas; Para que o aluno conheça e valorize, se faz necessário que se oportunize momentos em que identifique, caracterize, investigue, experimente e converse sobre as manifestações culturais da sua e de outras comunidades. É importante que o aluno experimente brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e expressões das diferentes matrizes estéticas e culturais, principalmente as pertencentes à cultura brasileira. A contextualização desses recursos facilita a compreensão por parte do aluno e evita a simples reprodução.

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, gravações sobre arte e cultura, de maneira a ampliar seu repertório imagético subsidiando seu processo de criação e desenvolvendo sua poética visual.