



3º 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



3º 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.
	EF03AR01. Conhecer, identificar e apreciar a MODELAGEM/CONSTRUÇÃO como modalidades das artes visuais tradicionais e contemporâneas presentes na cultura paulista, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético. ODS: 4, 5 e 10.
Proporcione atividades em que o aluno conheça e aprecie diferentes imagens de obras em modelagem e construção , viabilizando a ampliação 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 paulistas.	
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).
Oportunize atividades em que o aluno conheça, explore e experiencie as diferentes maneiras de realizar sua modelagem e construção ; Oportunize momentos de práticas artísticas em que o aluno utilize 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.
	EF03AR04. 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 que o aluno experimente e explore diversos materiais e instrumentos convencionais e não convencionais em suas produções de modelagem e construção ; É importante que o professor fomente, nas atividades de modelagem e construção, o desenvolvimento de uma atitude criadora e consciente do fazer artístico por parte do aluno, em sua exploração, investigação e manipulação de 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); Nessa atividade, 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.
Oportunize momentos em que o aluno experimente e explore na modelagem e construção das suas produções os materiais convencionais e não convencionais, 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 de sua produção artística em diferentes espaços da escola; Estimule 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



3º 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.

EF03AR18. Conhecer e apreciar a pantomima 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 construa seu repertório, adquirido com a observação de manifestações do teatro em múltiplas fontes, de diferentes contextos. Estimule a prática de observação em diferentes locais, no lar, escola, no bairro, centro da cidade. Isso desenvolve e permite ao aluno a percepção múltipla de como as pessoas se expressam com a entonação de voz, gestos, forma de narrar um acontecimento, 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.).

EF03AR19. Reconhecer teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidades de personagens e narrativas, etc.). **ODS. 4 e 16.**

Oportunize momentos de investigação e observação de maneira que o aluno perceba e reconheça que nas situações do dia a dia, é possível observar e identificar elementos básicos do teatro: espaço (local onde ocorre a cena observada), personagem (a pessoa e suas características) e narrativa (a ação, o que está ocorrendo). Oportunize momentos em que o aluno perceba a teatralidade de cada dia pode estar, por exemplo, no camelo que inventa um personagem para atrair compradores, nos jovens fazendo malabarismos nos sinais de trânsito, nos políticos 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, 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.

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

EF03AR20. Conhecer e explorar processos narrativos individuais e coletivos, em teatro, explorando a improvisação, a criatividade e a teatralidade dos gestos.

EF03AR20. Experimentar o trabalho colaborativo e coletivo em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em pantomima, explorando a teatralidade do figurino e das fisicalidades.

EF03AR22. Experimentar, com respeito e sem pré-conceito, possibilidades criativas de movimento e voz para personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas. **ODS. 4 e 16.**

Oportunize atividades em que o aluno explore, se expresse, por meio dos jogos de improvisação a fim de potencializar o processo de criação teatral em cenas, narrativas, gestos e ações presentes no cotidiano. As improvisações contêm uma intencionalidade (os alunos querem improvisar algo), e compartilhada com todos os envolvidos na cena, tanto em trabalhos autorais, coletivos como nos colaborativos. A observação de expressões teatrais em outras matrizes culturais amplia o repertório do aluno e possibilita novas criações e improvisações. Oportunize atividades em que o aluno experimente, investigue, teste, 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, o que pode comprometer a sua potência teatral. A possibilidade de o aluno ter voz, apresentando sua experiência e propiciando a construção e reflexão sobre o processo de criação do personagem teatral, evita a busca por soluções prontas e estereotipadas; Fomente reflexões em que o aluno perceba a necessidade de respeitar e valorizar as formas de expressão criativa que a representação do personagem oferece em uma narrativa.



Unidade temática

Objetos de Conhecimento, Habilidades, ODS, Orientações

Artes Integradas



3º 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.
Proporcione 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 atividades em que o aluno tenha contato, 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, <i>softwares</i> 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, na internet explorar sites, vídeos, animações, jogos interativos, gravações sobre arte e cultura, de maneira a ampliar seu repertório imagético subsidiando em sua criação e a desenvolver sua poética visual.	