

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO

Subsecretaria de Desenvolvimento da Educação Básica

CADERNO PEDAGÓGICO ENSINO FUNDAMENTAL EM TEMPO INTEGRAL

ATIVIDADE INTEGRADORA
CULTURA E SABERES EM ARTE

Superintendência de Políticas Pedagógicas
Diretoria de Educação Infantil e Ensino Fundamental
Coordenação de Ensino Fundamental em Tempo Integral

EDUCAÇÃO



**MINAS
GERAIS**

GOVERNO
DIFERENTE.
ESTADO
EFICIENTE.

Governador do Estado de Minas Gerais

Romeu Zema Neto

Secretaria de Estado de Educação

Julia Figueiredo Goytacaz Sant'Anna

Subsecretaria de Desenvolvimento da Educação Básica

Izabella Cavalcante Martins

Superintendência de Políticas Pedagógicas

Esther Augusta Nunes Barbosa

Diretoria de Educação Infantil e Ensino Fundamental

Rosely Lúcia de Lima

Coordenação de Ensino Fundamental em Tempo Integral

Adriana de Jesus Souza Barreto



SUMÁRIO

1. A EDUCAÇÃO INTEGRAL NO ENSINO FUNDAMENTAL	1
2. ATIVIDADE INTEGRADORA CULTURA E SABERES EM ARTE.....	2
3. CONTEXTUALIZAÇÃO DAS COMPETÊNCIAS BNCC E ATIVIDADE INTEGRADORA	3
3.1 COMPETÊNCIA 1 – CONHECIMENTO.....	4
3.2 COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO	5
3.3 COMPETÊNCIA 3 – REPERTÓRIO CULTURAL.....	5
3.4 COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO	6
3.5 COMPETÊNCIA 5 – CULTURA DIGITAL	7
3.6 COMPETÊNCIA 6 – TRABALHO E PROJETO DE VIDA.....	8
3.7 COMPETÊNCIA 7 – ARGUMENTAÇÃO.....	9
3.8 COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO	9
3.9 COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO.....	10
3.10 COMPETÊNCIA 10 – RESPONSABILIDADE E CIDADANIA	11
4. ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM	12
4.1 OFICINAS	12
4.2 PROJETOS.....	14
4.3 GINCANAS	14
5. PARA SABER MAIS	15
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	17

CARTA AO PROFESSOR

Caro (a) Professor (a),

Este caderno tem como objetivo contribuir para o planejamento de práticas e estratégias pedagógicas a serem desenvolvidas na Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte com os(as) estudantes de Ensino Fundamental em Tempo Integral. Nosso propósito é apresentar os direcionamentos básicos para que você, a partir da matriz curricular, da sua experiência e do seu conhecimento, elabore o planejamento das aulas tendo em vista as metodologias ativas.

É fundamental que as práticas pedagógicas desenvolvidas sejam planejadas em consonância com os conteúdos trabalhados nas áreas do conhecimento. Nessa perspectiva, é necessário esforço de todos os envolvidos para planejar, organizar e executar atividades e projetos interdisciplinares, incentivando a participação ativa dos estudantes e a utilização de outros espaços da escola além da sala de aula.

Esperamos que esse caderno possa ser um guia a partir do qual você, irá discutir, estudar, pesquisar e ampliar as práticas pedagógicas referentes à Atividade Integradora, a fim de garantir o desenvolvimento integral do estudante em suas dimensões intelectual, física, emocional, social e cultural, assegurando o seu direito de aprender a conhecer, aprender a ser, aprender a fazer e aprender a viver.

Lembramos, que as considerações não devem ser lidas como prescrições, mas como referências que podem e devem ser adequadas a cada realidade escolar.

Bom trabalho!

Equipe do Ensino Fundamental em Tempo Integral

1. A EDUCAÇÃO INTEGRAL NO ENSINO FUNDAMENTAL

A Secretaria de Estado de Educação, buscando aperfeiçoamento da política de Educação Integral ofertada em Minas Gerais, propõe uma organização curricular composta pelas Áreas do Conhecimento e Atividades Integradoras, a fim de possibilitar o desenvolvimento integrado dos objetivos de aprendizagem previstos no Currículo Referência de Minas Gerais - CRMG, em articulação com a Base Nacional Comum Curricular - BNCC.

Diante desse contexto, os componentes curriculares e Atividades Integradoras articulam-se de forma a garantir a formação integral, os direitos à aprendizagem e o pleno desenvolvimento do estudante.

Nessa perspectiva, conceituamos as Atividades Integradoras como um conjunto de ações pedagógicas nas quais os conhecimentos e saberes se desenvolvem em consonância com os conceitos e conteúdos trabalhados nos componentes curriculares que compõem as áreas de conhecimento. Essas ações oportunizam novos métodos de ensino dentro dos processos de aprendizagem que estão em curso.



2. ATIVIDADE INTEGRADORA CULTURA E SABERES EM ARTE

A Atividade Integradora traz propostas pedagógicas integradas que garantam o direito à aprendizagem e à formação de sujeitos críticos, conscientes, autônomos, participativos e solidários. Nesse processo, o estudante torna-se o centro de vivências, inserido em uma escola democrática e participativa, considerando seus interesses no processo de ensino e aprendizagem, seus anseios e necessidades de formação em suas identidades linguísticas, étnicas e culturais. Essa proposta contextualiza-se em ações pedagógicas orientadas pelas competências gerais da BNCC e apoiada nos conceitos vinculados às dimensões do conhecimento e eixos estruturadores, essenciais no processo de ensino e aprendizagem.

Nesse contexto, as dez competências da BNCC serão o ponto de partida para mobilização dos conhecimentos que envolvem Cultura e Saberes em Arte, contextualizados às circunstâncias sociais em que o estudante está inserido.

Lembramos que os saberes devem ser explorados em situações práticas da vida real, sendo, pois, meios concretos para permitir que os resultados educacionais sejam demonstrados em formas mais visíveis e possíveis de serem estimados.

Portanto o trabalho deve ser voltado a visões distintas, plurais e integralizadas dos estudantes enquanto sujeitos de aprendizagem no curso de uma educação interessada no acolhimento, reconhecimento e desenvolvimento pleno de suas singularidades e diversidades.

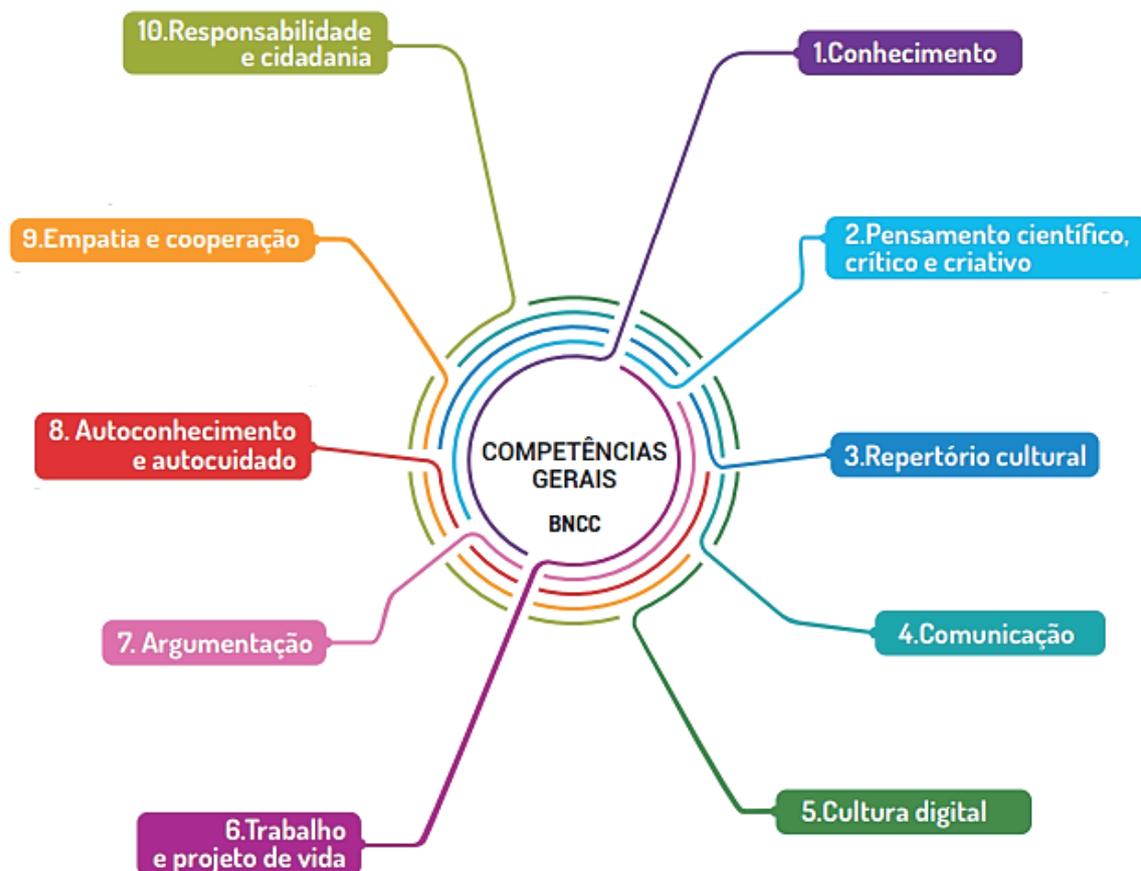
Esse processo envolve a intencionalidade mediadora do professor, trazendo para a sala de aula o saber cultural dos estudantes, buscando desenvolver ações significativas por meio do diálogo, possibilitando interações e convivências para intercâmbios de saberes.

3. CONTEXTUALIZAÇÃO DAS COMPETÊNCIAS BNCC E ATIVIDADE INTEGRADORA

A BNCC considera que competência é a mobilização de conhecimentos, atitudes, habilidades e valores para resolver demandas da vida cotidiana, do exercício da cidadania e do mundo do trabalho. A sociedade contemporânea impõe um olhar inovador e inclusivo a questões centrais do processo educativo: o que aprender, para que aprender, como ensinar, como promover redes de aprendizagem colaborativa e como avaliar o aprendizado.

Na perspectiva da matriz curricular da Educação Integral, as dez competências gerais indicam o que deve ser aprendido pelos estudantes e descrevem a finalidade com que cada competência deve ser desenvolvida.

Considerando esses pressupostos e a articulação das competências gerais da Base Nacional Comum Curricular - BNCC com Currículo Referência de Minas Gerais - CRMG, é necessário refletir sobre quais aspectos a Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte contribui para o desenvolvimento dessas dez competências e incluí-los, com intencionalidade, no planejamento das aulas.



Disponível em: <http://portal.educacao.rs.gov.br/novo-ensino-medio>. Acesso em 26 jan. 2022. Adaptada

Dessa forma, a articulação entre os professores da turma é fundamental para que as atividades sejam integradas e significativas, evitando uma prática fragmentada e descontextualizada. Apresentamos neste caderno algumas estratégias que podem contribuir para o desenvolvimento das competências gerais da BNCC, visando à formação integral dos estudantes.

3.1 COMPETÊNCIA 1 – CONHECIMENTO

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

Essa competência é essencial para compreender como se constroem os diversos saberes, possibilitando ao estudante perceber-se capaz de se tornar sujeito de sua própria aprendizagem, aprendendo sempre e buscando informações dentro e fora do espaço da escola, para construção do conhecimento.

Nessa perspectiva, trabalhar a competência Conhecimento na Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte permitirá desenvolver nos estudantes aspectos como a sensibilidade, a percepção, a expressividade, a espontaneidade, a consciência de si, do outro e das diversas culturas, levando-o a compreender a sua realidade, tornando-o mais criativo diante dos problemas.

Dessa maneira, é necessário que o professor compreenda que os processos e evoluções são mais relevantes que o resultado final. Sendo assim, deve-se planejar aulas considerando linguagens artísticas como um cenário integrador, seja por palavras, textos poéticos como uma música, sons, movimentos e expressões, fotografia, cinema, teatro ou artes integradas, desconsiderando perspectivas e exigências por grandes produções artísticas e ponderando a importância de desenvolver a capacidade do estudante em formular hipóteses, analisar, justificar e contextualizar visões diferentes acerca de imagens e de Arte.



Pense nisto: O conhecimento da arte abre perspectivas para que o estudante tenha uma compreensão do mundo na qual a dimensão poética esteja presente. A arte ensina que é possível transformar continuamente a existência, que é preciso mudar referências a cada momento, ser flexível. Isso quer dizer que criar e conhecer são indissociáveis e a flexibilidade é condição fundamental para aprender. Conhecer, analisar e experimentar a fotografia como forma de expressão artística facilita a ação criadora e imaginativa do estudante para realização de um trabalho.

3.2 COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

O objetivo dessa competência é favorecer a criatividade, a reflexão e oportunizar que os estudantes desenvolvam a curiosidade científica, aprendendo a questionar o mundo para intervir, estabelecendo novas conexões entre saberes e criando diversas possibilidades de uso dos dados e pontos de vista.

Diante disso, na Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte, é importante que o professor tenha em mente que a criatividade está intimamente ligada a valores culturais, o que significa que certas manifestações da criatividade são mais reconhecidas e legitimadas do que outras. Depende, portanto, do contexto cultural, social e histórico, que deve ser considerado ao desenvolver estratégias pedagógicas com o estudante por meio de pesquisas e apreciação das linguagens artísticas, resgatando as tradições culturais do município.



Pense nisto: A sensibilidade, a intuição, o pensamento crítico e criativo, emoções e subjetividades se manifestam como formas de expressão no processo de ensino e aprendizagem no mundo contemporâneo. Os museus tornam-se um espaço de desenvolvimento desses saberes, considerando o contexto de arte contemporânea, especialmente dentro de uma realidade social da vida cotidiana do estudante.

3.3 COMPETÊNCIA 3 – REPERTÓRIO CULTURAL

Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Essa competência é essencial para que o estudante seja capaz de se expressar por meio da arte, desenvolvendo a linguagem e a interação humana. Contribui para a valorização das diferentes expressões da cultura nacional, bem como para a formação integral dos indivíduos, promovendo maior sensação de pertencimento em relação à construção de nossa história. Deve ocorrer sempre priorizando a pluralidade de visões e a empatia para que os estudantes consigam enxergar os outros com respeito às suas diferentes identidades.

No trabalho com a competência Repertório Cultural na Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte, o professor deve estimular a expressão artística e a criatividade, permitindo que os estudantes desenvolvam maior consciência multicultural. Experimentar diferentes vivências culturais de nosso povo e de outras sociedades possibilita que os estudantes compreendam a importância de valorizar identidades, tradições, trocas e manifestações, tendo maior respeito à diversidade.

O professor deve trabalhar a partir das vivências dos estudantes e da comunidade escolar, com brincadeiras, danças típicas e desenhos que ampliam os saberes sobre a cultura em várias modalidades, sejam a arte, escrita, ciência, tecnologia, desenhos, pintura, artesanato, entre outros.



Pense nisto: O folclore é um saber que se valoriza ao longo do tempo e está ligado às tradições e manifestações culturais locais que são transmitidas de geração em geração, de pais para filhos e de avós para netos. Trabalhar essa temática é abrir uma oportunidade para que os estudantes despertem a curiosidade e o interesse por sua própria cultura.

3.4 COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras e escrita), corporal, visual, sonora e digital, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

A competência comunicação tem um sentido amplo, e abrange a capacidade de escuta e diálogo visando ao entendimento mútuo. Sua importância se reafirma no cotidiano e utiliza os conhecimentos de mundo e aqueles adquiridos na escola para criar e utilizar novas formas de se comunicar. Para que o desenvolvimento da competência comunicativa seja efetivo, é necessário que o estudante, ao utilizar as diferentes linguagens, seja capaz de: entender, realizar análise crítica e se expressar.

A comunicação está intrinsecamente relacionada a diversas dimensões do conhecimento artístico, portanto a Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte deve proporcionar ao estudante uma atitude de perceber, analisar e interpretar as manifestações artísticas e culturais, seja como criador ou como leitor e construir argumentos e ponderações, experiências e processos criativos, artísticos e culturais.

É importante lembrar que a Comunicação e a Arte são campos que se interligam, por isso, é fundamental que o professor da Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte, desenvolva processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos individuais, coletivos e colaborativos, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais que despertem o olhar curioso dos estudantes.



Pense nisto: A imagem, por exemplo, é comunicação e arte. Ela abriga, em sua amplitude, não só criações artísticas, mas também produções da mídia, objetos do nosso cotidiano, lugares, pessoas, enfim tudo que é visível, ou seja, que percebemos visualmente. Que tal explorar a imagem e suas potencialidades? Quais são as informações contidas? É possível inventar histórias, criar personagens, escrever, desenhar, dramatizar, esculpir uma cena a partir de uma imagem?

3.5 COMPETÊNCIA 5 – CULTURA DIGITAL

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética. Comunicar-se, acessar e produzir informações e conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria.

A utilização das tecnologias digitais com compreensão e análise crítica favorece a inserção social, sendo um recurso pedagógico que contribui, significativamente, para o processo de aprendizagem. A tecnologia permeia todos os aspectos da vida do estudante, por isso, saber resolver problemas do dia a dia, utilizando os diferentes recursos digitais, é uma habilidade que precisa ser trabalhada e incentivada no estudante.

O uso dessas tecnologias, para articular a vivência de uma ou mais linguagens artísticas, desenvolve integração à medida em que exploram as relações e articulações entre as diferentes linguagens: Artes visuais, Dança, Música e Teatro e suas práticas.

Nessa perspectiva, é importante o desenvolvimento de propostas pedagógicas integradas e interdisciplinares que envolvam repertório cultural, empatia, responsabilidade e cultura digital. Sendo assim, o professor da Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte pode propor reflexões sobre os avanços e as relações entre arte, tecnologia e mídia digital de modo a oferecer um panorama de como este contexto vem sendo pensado na contemporaneidade.



Pense nisto: Os jogos didáticos de arte trazem a possibilidade de desenvolvimento de projetos interdisciplinares. Possuem também a possibilidade de desenvolvimento didático que envolve o diálogo entre grupos distantes, de interação e gesto crítico, pois envolve desafios a serem superados, regras a serem cumpridas, caminhos a percorrer e descobrir.

3.6 COMPETÊNCIA 6 – TRABALHO E PROJETO DE VIDA

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Essa competência alia-se ao desenvolvimento de atitudes de determinação, esforço, perseverança, autoavaliação, compreensão e preparo para o mundo do trabalho. É importante direcionar os conhecimentos prévios dos estudantes e incentivar o autoconhecimento, a organização, a definição de metas, a superação de dificuldades e a reflexão.

A Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte deve ser trabalhada na perspectiva de destacar a importância do contexto para dar sentido ao que se aprende e ao protagonismo do estudante em sua aprendizagem e na construção de seu projeto de vida. Desenvolver o potencial dos estudantes, o despertar da sensibilidade, o resgate da autoestima, que o conduz a ser mais receptivo, com maior capacidade de interação e de realização de uma leitura reflexiva do mundo que o cerca.

É necessário que o professor da Atividade Integradora, por meio de incentivos a produções artísticas em sala de aula, promova espaços para que o estudante desenvolva, com autonomia, a apreciação do trabalho artístico, interpretando e identificando suas características.



Pense nisto: A arte contemporânea é um ponto de partida para debates a respeito do trabalho no campo das Artes, proporcionando um olhar crítico, sensível e reflexivo a respeito da realidade, por meio de debates sobre o lugar social da arte. Que tal organizarmos uma exposição permanente nos corredores da escola? Esta será uma demonstração de valorização da criatividade dos estudantes e um convite para que a comunidade escolar aprecie o excelente trabalho de Arte desenvolvido na escola.

3.7 COMPETÊNCIA 7 – ARGUMENTAÇÃO

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

Demanda-se que o estudante adquira a competência de argumentar e se posicionar diante de situações, negociar, defender ideias ou pontos de vista, com base em fatos, dados e informações confiáveis. O conhecimento e a vivência de estratégias de argumentação tornam, então, o estudante mais preparado para participar das interações sociais e exercitar a cidadania. Ao mesmo tempo, ele terá a oportunidade de compreender e respeitar a opinião alheia, aprender a escutar com interesse o posicionamento do outro e até mesmo, se necessário, mudar de opinião.

A Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte permite ao estudante argumentar, com base nas relações e por meio do estudo e pesquisa, entre as diversas experiências e manifestações artísticas e culturais vividas e conhecidas, consolidando assim as impressões do espaço em que vive.

O professor, como mediador, tem um papel fundamental no processo de argumentação quando desenvolve atividades que envolvem a apreciação de artes abstratas. Essa dimensão articula ação e pensamento propositivos, envolvendo aspectos estéticos, construindo argumentos e ponderações sobre as fruções, as experiências e os processos criativos, artísticos e culturais. É a atitude de perceber, analisar criticamente e interpretar as manifestações artísticas e culturais.



Pense nisto: Você sabe o que é o Op-art? Também conhecida como Arte Óptica, é um estilo artístico visual que utiliza ilusões óticas. Normalmente, elas são figuras que podem ter várias interpretações e são divertidas, pois combinam dois tipos de elementos: os elementos claros, que logo são vistos e os elementos surpresa, que aparecem na medida em que se observa.

3.8 COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO

Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

Os estudantes devem desenvolver o autoconhecimento e o autocuidado, aprendendo a respeitar a si mesmos, sendo capazes de identificar seus pontos fortes e suas fragilidades, lidar com suas emoções e manter a saúde física e o equilíbrio emocional. Essa

competência deve ser desenvolvida em todas as atividades integradoras e componentes curriculares de forma interdisciplinar.

Diante disso, o estudante precisa ser protagonista da própria construção de conhecimentos, ou seja, o professor deve estimular não apenas a reprodução de formas artísticas que já existem, mas conduzi-lo a investigar e a compreender referências estéticas, filosóficas, sociais, culturais e políticas. Nessa perspectiva, na Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte as práticas deixam de ser apenas um momento de reprodução artística ou de conceitos teóricos, mas um espaço de autoconhecimento, de práticas investigativas e criativas e de exercícios reflexivos e críticos.

O professor, por meio de oficinas e apresentações, utilizando as linguagens verbais, visuais, sonoras: música, teatro, dança, e artes integradas, possibilita ao estudante se reconhecer emocionalmente. Nesse momento de interação com o fazer artístico, é possível desenvolver o processo de autoconhecimento.



Pense nisto: Você conhece a Arteterapia? É a utilização de alguma prática artística com o objetivo de trazer bem estar para as pessoas, permitindo que elas conheçam melhor a si mesmas, elevem a autoestima e obtenham a tranquilidade.

3.9 COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades sem preconceitos de qualquer natureza.

É importante trabalhar a empatia e a cooperação com o estudante numa visão mais ampla e completa da escola, como um sistema integrado por diferentes pessoas e atividades, ou seja, como uma engrenagem, exercitando o diálogo e a resolução de conflitos.

A arte da educação humanizadora tange no desenvolvimento da empatia, solidariedade e senso de comunidade, onde essas habilidades tornam-se um canal de conexão com o outro de forma a reconhecer, compreender e reproduzir emoções alheias como se essas fossem suas. Dentro dessa perspectiva, a Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte deve oportunizar aos estudantes reconhecer e valorizar as diversidades culturais como: os povos indígenas, os descendentes asiáticos, europeus e as raízes africanas.

Diante disso, o professor pode desenvolver atividades de técnicas artísticas, como artes plásticas, colagens e artesanatos que sejam oriundos da cultura africana. Dessa forma, os

estudantes desenvolvem novos saberes de forma reflexiva, crítica, com respeito e tolerância entre diferentes culturas, no trabalho de construção de vivências que respeitem os sujeitos.



Pense nisto: Você conhece a história da boneca Abayomi: A boneca Abayomi foi criada para as crianças, jovens, adultos na época da escravidão. As mulheres negras as confeccionavam com pedaços de suas saias, único pano encontrado nos navios negreiros, para acalmar e trazer alegria para todos.

3.10 COMPETÊNCIA 10 – RESPONSABILIDADE E CIDADANIA

Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Para garantir a boa formação dos estudantes, é preciso a conscientização de que eles podem ser agentes transformadores na construção de uma sociedade mais democrática, justa, solidária e sustentável. A autonomia, a tomada de decisões, a ética e a boa convivência com o outro são aspectos importantes para o desenvolvimento dessa competência. Isso precisa ser trabalhado em todos os momentos pelos professores dentro da escola, para que seja vivenciado, também, fora dela.

Na Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte, é preciso educar o olhar do estudante para a estética dos elementos artísticos e do cotidiano, estimulando a criatividade para outras atividades, fazendo com que ele se valorize como ser capaz de produzir e de se expressar como indivíduo e cidadão no mundo.

Essa vivência permite ao estudante fazer uma reflexão sobre a conquista da cidadania, que significa: ter acesso à educação, saúde, lazer e cultura, estabelecendo um vínculo entre a população e a arte. Dentro dessa perspectiva, o professor pode propor mostras culturais que contemplem o teatro, a música e o cinema, na escola ou por meio de mídias sociais, onde a comunidade tenha a oportunidade de apreciar as obras, conhecer e socializar-se com os estudantes protagonistas.



Pense nisto: Grafite é um tipo de manifestação artística surgida em Nova York, nos Estados Unidos, na década de 1970. Consiste em um movimento organizado nas artes plásticas, em que o artista cria uma linguagem intencional para interferir na cidade, aproveitando seus espaços públicos para a crítica social. Que tal elaborar uma cartilha demonstrando a diferença entre grafite e pichação?

4. ESTRATÉGIAS E METODOLOGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

As estratégias de ensino são um conjunto de ações que os professores realizam, de maneira planejada, para alcançar a consecução de objetivos específicos de aprendizagem dos estudantes.

Nessa perspectiva, a Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte deve trabalhar com pressupostos embasados na importância da comunicação na vida de todo ser humano e da diversidade de formas possíveis de se comunicar, oportunizando ao estudante o desenvolvimento de habilidades específicas, o diálogo entre os conhecimentos pessoais e escolares e o exercício da cidadania.

É imprescindível que o professor utilize várias estratégias de ensino e tenha um olhar atento sobre as habilidades dos estudantes quanto aos aspectos cognitivos da aprendizagem, sejam eles, linguagem, pensamento, memória, atenção, percepção e raciocínio lógico, bem como aqueles relacionados às múltiplas inteligências.

Diante disso, as estratégias de ensino sugeridas a seguir, se fundamentam na compreensão de que o planejamento e as ações pedagógicas do professor da Atividade Integradora Cultura e Saberes em Arte precisam estar bem articuladas com o trabalho do professor das áreas de conhecimento. Essa parceria vai contribuir para que o trabalho pedagógico dos professores em sala de aula obtenha resultados positivos para a consolidação das aprendizagens.

4.1 OFICINAS

As oficinas são consideradas um espaço de experimentação, onde os estudantes podem vivenciar os conhecimentos aprendidos nas diversas áreas e componentes curriculares.

Leitura Estética: Nesse movimento, o estudante é conduzido a interpretar a obra de arte, a construir significado a partir de seu olhar e de seu próprio repertório.

Contextualização Histórica: Trabalha com a construção do entendimento de todo o contexto (histórico, social, artístico, cultural, político e econômico) que envolve a produção da obra, traçando um paralelo com o contexto atual.

Grafite: Visa aprofundar os conhecimentos dos estudantes sobre a arte do grafite, sua história, seus diferentes estilos e técnicas, suas características, seus principais representantes a nível local, além de vivenciarem a grafiteagem na prática. Essa prática garante o acesso democrático aos bens culturais, familiarizando a todos com o universo das artes visuais.

Experimentação, Desenho e Pintura: Tem como propósito oferecer uma vivência para os estudantes onde o processo de criação transcorra uma vasta possibilidade de motivos, ferramentas, técnicas e materiais, cujo o objetivo é o estímulo da criatividade e compreensão de quem em, absolutamente, tudo reside no potencial artístico e expressivo.

Linguagem Corporal: Exerce um papel essencial no processo ensino-aprendizagem através da busca de experiências em seu próprio corpo, ao formar conceitos e organizar o esquema corporal. Nada mais é do que a maneira involuntária do nosso corpo de se manifestar. Ou seja, é um tipo de interlocução não verbal, que se baseia em gestos, posturas e movimentos faciais. A importância da expressão corporal está justamente em oferecer uma leitura para as mensagens que a comunicação não verbal transmite.

Música: Possibilita a experimentação, a escuta sensível, o tocar, o brincar, o criar e o cantar. Nela se valorizam os saberes dos estudantes e ampliam-se repertórios que respeitem a diversidade cultural da música. As vivências musicais a partir de jogos e brincadeiras, com a utilização de versos, rimas, parlendas e cantigas fazem parte do repertório de muitas culturas.

Artes Visuais: Estudo das diversas linguagens que caracterizam a forma visual da arte. Nela, o estudante é estimulado a pesquisar diferentes formas visuais presentes em contextos e tempos distintos. Podem ser utilizados para desenvolver habilidades variadas: discriminação visual, percepção espacial, percepção de elementos formais, exercitar a memória, leitura de imagens, entre outras possibilidades.

Desenho: Propicia ao estudante um espaço potencial para o desenvolvimento da linguagem específica, bem como nas demais linguagens da arte. Por meio dessa oficina, o estudante amplia seu modo de ver e pensar o desenho impresso pelos mais variados riscantes, sobre diferentes suportes.

Teatro: Consiste na prática da cena a partir dos diferentes estudos que a área do teatro possibilita, na perspectiva dramática, na criação de cenas, esboços ou improvisações. Nela, o estudante é instigado a refletir sobre questões presentes na vida cotidiana, próxima ou distante de sua realidade e motivado a perceber que por meio das experiências cênicas é possível inventar e reinventar, além de possibilitar a exploração do corpo em resposta a determinados estímulos ou situações-problema.

Visitas presencial ou virtual a instituições culturais, teatros e espaços para shows e outras apresentações artísticas: Visa aumentar o repertório cultural ampliando a variedade de produções que conhece e analisa, favorecendo ao estudante estabelecer ligações com o que já sabe e construir novos conhecimentos.

4.2 PROJETOS

A aprendizagem baseada em projetos possibilita ao estudante ter voz, sugerindo temas de interesse a serem estudados, tornando-se assim atores ativos na proposta de trabalho.

Iniciação musical, percussão: Fazer música em grupo é uma vivência à qual muitas crianças só têm acesso no ambiente escolar, essa prática amplia o repertório de ritmos e estilos musicais dos estudantes.

Reciclando com arte: Possibilita ao estudante utilizar materiais recicláveis como matéria prima de produções artísticas e realizar uma exposição das artes, sensibilizando os demais colegas sobre os impactos ambientais.

4.3 GINCANAS

Consideradas como competições lúdicas organizadas a partir de tarefas diversificadas e envolvem todos os estudantes. Esse tipo de atividade possibilita, por meio da competição, o trabalho em equipe, o espírito de competitividade e a administração dos pontos obtidos ou perdidos.

Batalha de RAP

É uma importante ferramenta de aproximação dos jovens ao conhecimento e à cultura, a utilização de versos improvisados estimulam a concentração, a oralidade, o vocabulário e a memória, além de transmitir valores como o respeito e união.

Concurso literário de poesia: visa fomentar o gosto dos estudantes pela arte e enaltecer a expressão e a criatividade por meio das palavras.

5. PARA SABER MAIS

Abordagem Triangular: leitura de imagens de diferentes códigos estéticos e culturais, de Fernando G. Azevedo, disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/%20gearte/article/view/53833/36216>

Art Detective educacional. Web adventures. Disponível em: <http://www.eduweb.com/pintura/>

Arte da África. Portal da Cultura Afro-Brasileira, [s.d.]. Disponível em: https://www.fae-cpr.edu.br/site/portal_afro_brasileira/2_V.php

As seis dimensões do conhecimento. (Cursos MEC). Link disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=cobA0LTPeek&t=25s>

Atividades educativas online - Museu Portinari. Disponível em: <https://museucasadeportinari.org.br/jogosonline/>

BARBOSA, Ana Mãe. Tópicos Utópicos. Belo Horizonte: C/ Arte, 1998.

BORGES, Elisabeth Maria de Fátima. A inclusão da história e da cultura afro-brasileira e indígena nos currículos da educação básica. Rev. Mest. Hist. Vassouras, v. 12, n. 1, p. 71-84, jan./jun. 2010. Disponível em: https://revistacientifica.facmais.com.br/wp-content/uploads/2015/08/artigos/cultura_africana.pdf

CALLEGARO, Tânia. Jogos na web e o ensino da história da arte. Revista Comunicação & Educação, ano 10, n. 1, jan./abr. 2005. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comeduc/article/viewFile/37505/40219>

CEDEFES. Centro de Documentação Eloy Ferreira da Silva. Link Disponível em: <https://www.cedefes.org.br/artigo-povos-indigenas-em-minas-gerais/#:~:text=Em%20Minas%20Gerais%20h%C3%A1%20dezenove,%2C%20Karaj%C3%A1%2C%20Guarani%20e%20Pankararu>.

Centro Cultural Multimeios. Disponível em: <http://centrocultural.sp.gov.br/acervo/#>

Centro de Documentação Eloy Ferreira da Silva. UFMG. Disponível em: <https://www.ufmg.br/centrocultural/>

Cildo Meireles. Itaú Cultural. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/ocupacao/cildo-meireles/cildo/x>

Competências e Habilidades (Cursos MEC). Link disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=m-fECy29qLo#action=share>

Entrevista: Professoras Ghisleine Trigo e Guiomar Namó de Mello (Cursos MEC). Link Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=7nb4pDLXfo#action=share>

FAVARETTO, Celso. É isso arte? (vídeo).

<https://www.youtube.com/watch?v=-XG-71wqwUI>

Fundamentos Pedagógicos. Link Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=Wl-FXXRxUFVE#action=share>

Jogos educativos. Museu de Arte Contemporânea de São Paulo. Disponível em:

<http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/jogo/jogo2.asp>

MINAS GERAIS. Secretaria de Estado de Educação. Carta aos Educadores de Minas Gerais. Equipe da Coordenação de Temáticas Especiais e Transversalidade Curricular. DMTE-SEE/MG.

MYCZKOWSKI, Rafael Schultz. Proposições artísticas e jogos similares. 101 Revista GEARTE, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 101-125, jan./abr. 2019. <https://seer.ufrgs.br/gearte/article/view/89917/52701>

Programa Museu, Educação e Lúdico (MEL) coordenado por Maria Angela Serri Francoio do educativo do MAC. link: <<http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/mel/mel.asp>>

RICHTER, Sandra. Bachelard e a experiência poética como dimensão educativa da arte. Revista Educação, v. 31, n. 2, jul./dez. 2006. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/1541/853>>.

SÃO PAULO (cidade). Museu de Arte Contemporânea. Disponível em: <http://www.mac.usp.br/mac/EXPOSI%C70ES/2011/modernismos/blocos.htm#subjativaco>

Significado das Competências - Ghisleine Trigo (Escola Digital). Link disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=PIIM-hP35hl#action=share>

TECH, Josiane Cardoso. Vergara, Clovis. Arte contemporânea no espaço escolar. XI ANPED Sul. Seminário de pesquisa em Educação da Região Sul. 2012. <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/1039/760>

VIEIRA, Mauro Roberto. A arte contemporânea e a Abordagem Triangular: conexões possíveis para o ensino de Artes Visuais. 2018. Link disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/31857/1/MAUROROBERTOVIEIRA_artecontemporaneaabordagem-triangular.pdf

Visitando museus em casa. Disponível em: <https://www.cenpec.org.br/tematicas/routeiro-cultural-museus-em-todo-mundo-sem-sair-de-casa>

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABORDAGEM Triangular: leitura de imagens de diferentes códigos estéticos e culturais, de Fernando G. Azevedo, disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/%20gearte/article/view/53833/3621>

ALMEIDA, Cláudia Zamboni de. As relações arte/tecnologia no ensino de arte. In: PILLAR, Analice Dutra (Org.). A educação do olhar no ensino das artes. Porto Alegre: Mediação, 2006, p 71-84

AGUIRRE, Imanol. Imaginando um futuro para a educação artística. In: MARTINS, Raimundo; _____Imaginando um futuro para a Educação Artística. link disponível: <https://docero.com.br/doc/xv8n8n1>

AZEVEDO, Fernando Antônio G. Multiculturalidade e um fragmento da história da Arte/Educação especial. In: BARBOSA, Ana Mae. Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2012. p. 105- 116.

BARBOSA, Ana Mae. Inquietações e mudanças no ensino da arte (Org.). São Paulo: Cortez, 2001.

BARBOSA, Ana Mae; PARDO, Mercedes Frígola. Arte na Educação: interterritorialidade, interdisciplinaridade e outros inter. Revista Visualidades, do Programa de Mestrado em Cultura Visual. v. 3, n.1, 2005. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/17929>

BARBOSA, Ana Mãe. Tópicos Utópicos. Belo Horizonte: C/ Arte, 1998.

Barbosa, A. M. (1989). Arte-educação em um museu de arte. Revista USP, (2), 125-132. <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25467/27212>

BATISTA, Marta Rossetti (org.). Mário e os desenhos de crianças. Revista do Iphan, n. 30, 2002. Disponível em: <<http://docvirt.com/docreader.net/DocReader.aspx?bib=RevIPHAN&PagFis=10903&Pesq=>>

BORGES, Elisabeth Maria de Fátima. A inclusão da história e da cultura afro-brasileira e indígena nos currículos da educação básica. Rev. Mest. Hist. Vassouras, v. 12, n. 1, p. 71-84, jan./jun. 2010. Disponível em: <http://www.uss.br/pages/revistas/revistaMestradoHistoria/v12n12010/pdf/05A_Inclusaodahistoriaculturaafro.pdf>

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017

COUTINHO, Rejane Galvão. Sylvio Rabello e o desenho infantil. 1997. Dissertação (Mestrado em Artes)–Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997.

FERREIRA, Nilton José; Fernandes, Geraldo Cesar Coelho; Canôas, José Walter Arte e Cidadania. Universidade Estadual Paulista (Unesp), 2003. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/148505>>.

FOGLIANO, Fernando. Arte e interação: linguagem e produção de significado. 2014. Link disponível:<https://www.scielo.br/j/ars/a/75S9ZkMb7rJb9GKwWcWCfxN/?lang=pt>

MARTINS, Miriam Celeste; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, M. Teresinha Telles. Teoria e prática do ensino da arte: a língua do mundo. São Paulo: FTD, 2010. (Coleção teoria e prática).

MARQUEZAN, Lorena Inês Peterini. A Complexidade e a experiência interdisciplinar/transdisciplinar na formação de professores. UNESCO. Governo do Estado do Ceará. UECE e UCB. Fortaleza/Ceará - maio, 2016. Acesso disponível em: http://uece.br/eventos/spcp/anais/trabalhos_completos/247-38182-08032016-163128.pdf

MINAS GERAIS. Currículo Referência de Minas Gerais, 2018.

OLIVEIRA, Ana Claudia. A interação na Arte Contemporânea. Galáxia: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. 2007. Disponível em: PUC/SP. <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1290>

_____. Estratégia de mediação e a abordagem triangular. In: BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (Org.). Arte/Educação como mediação cultural e social. São Paulo: Editora UNESP, 2009. p. 171-186.

_____. A recepção e a interpretação das produções artísticas. São Paulo: Redefor, 2010. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/455/9/art_m3d6_tm04.pdf>

RIO DE JANEIRO (cidade). Secretaria Especial da Cultura. Ministério do Turismo. Projeto Arte como trabalho [livro eletrônico]: estratégias de sobrevivência dos trabalhadores das artes / realização e curadoria Carolina Rodrigues de Lima, [et al.]. 1. ed.2021. Disponível em: <https://artecomotrabalho.com/catalogo/>

RIZZI, Maria Christina de Souza. Caminhos metodológicos. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.). Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2001.

TOURINHO, Irene (Org.). Educação da cultura visual: narrativas de ensino e pesquisa. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2009.