

Disciplina: arte	Série/Ano: 3º série do ensino médio	Vol_1/Bim: 2	CADERNO DO PROFESSOR/ALUNO	
<i>Situação de Aprendizagem (Número/título)</i>	<i>Sequência Didática</i> (Exemplo de <u>UMA</u> SD de uma SA da 6ª série: Observação de mapa/imagem/gráfico – definição de conceito – leitura para aprofundamento de conceito com relação texto/imagem e produção de síntese conceitual – pesquisa em grupo, produção de relatório de pesquisa e socialização de informações e construção de texto coletivo – lição de casa).	<i>Recursos audiovisuais e/ou de TIs sugeridos no caderno</i>	<i>Recursos audiovisuais e/ou de TIs sugeridos pelo PCNP</i>	<i>Interfaces interdisciplinares / Temas transversais</i>
Tema As profissões contemporâneas do campo da Dança com interfaces em tecnologias digitais <i>Processo de criação. Saberes Estéticos e Culturais.</i>	Competência e Habilidade: Ampliar a compreensão sobre a relação entre materialidade em arte e suas possibilidades em processos de criação na linguagem da dança em ambientes digitais. Investigar as profissões existentes no campo da dança para compreender a atuação no mercado de trabalho; Identificar e conhecer ferramentas das tecnologias digitais (softwares) Territórios envolvidos: Processo de criação. Uma experimentação das construções poéticas dos profissionais da dança, em especial o coreógrafo, que se caracteriza por construir e desconstruir sequências de gestos, estabelecendo um diálogo entre o corpo, como suporte da dança, e o Styzk, como ferramenta da tecnologia digital. Saberes Estéticos e Culturais. Compreende os conceitos estudados em relação aos criadores e produtores de arte, em especial a profissão de coreógrafo. Trilhar este território aguça o estudo, amplia a pesquisa e o fazer para as possibilidades da profissão do coreógrafo		https://www.facebook.com/groups/199554153413558/	L.P.
Proposição para Sondagem	Sondagem: Conversa sobre o que sabem a respeito das profissões relacionadas ao campo da dança e os profissionais nelas envolvidos: quem são os profissionais da dança? O que é coreógrafo? O que faz um coreógrafo? Quais campos profissionais de atuação do coreógrafo? O coreógrafo se apropria de alguma tecnologia digital para desenvolver seu trabalho? Quais tecnologias são utilizadas. Utilizar espaços virtuais e seus ambientes colaborativos de aprendizagem, promovendo a interação entre arte e tecnologia nos projetos poéticos individuais e colaborativos. Registre os depoimentos além de refletir, fruir e produzir por meio de processos educativos em dança. Utilizar vídeo “Michael Jackson – Triller (Short Version)” e destacar os aspectos profissionais e tecnológicos envolvidos na produção para identificar: a esfera de circulação do vídeo; a intencionalidade do vídeo; os profissionais envolvidos na elaboração do vídeo. Lição de casa, realizar pesquisa sobre um	https://www.youtube.com/watch?v=4V90AmXnguw	http://pedravisualwebnode.com/danca/	Mat. Língua Portuguesa

	coreógrafo e as possibilidades de sua profissão. Apresentar a pesquisa utilizando recurso audio visual e mostrar a ferramenta Stykz disponível no site Pedra Virtual.			
Sit 1 Ação expressiva corporal <i>Percursos de experimentação (coreógrafos e coreografias); O corpo e suas articulações (ações corporais);</i>	Proposição 1: Boneco Palito- materiais: palitos de sorvete, cola, papel sulfite e círculos (3 cm de diâmetro) de cartolina. Distribuir a cada aluno 5 palitos, um círculo de cartolina e uma folha de papel sulfite. Peça para que montem sobre a folha de papel sulfite uma figura humana. Os palitos poderão ser quebrados indicando as articulações e colar no papel. Fazer um conjunto de procedimentos para a produção da dança envolvendo um mapeamento de estímulos, impulsos e ações que estão vinculados às atividades cognitivas pessoais e coletivas. As ideias podem ser registradas em cadernos, blocos, artefatos que expressam as referências pessoais e ferramentas utilizadas pelo coreógrafo durante os ensaios, que são organizadas em storyboards utilizando a figura palito, pois a figura ou um ícone pode representar um dançarino em diferentes posturas. Criar, registrar por meio de colagem, um passo de dança e executá-lo. Em círculo, em frente à colagem dar um passo à direita observar o boneco realizado pelo colega ao lado e executar o movimento do registro.			Matemática, Educação Física.
Sit. 2: Frase coreográfica com bonecos palitos <i>Procedimentos criativos na construção de ideias coreográficas;</i>	Proposição 2: Frase coreográfica com bonecos palitos - Divida a turma em grupos de cinco alunos, cada aluno com sua figura. Analisar e representar com o corpo a sequência criada isto é, e dançar realizando assim uma pequena frase coreografia. Cada figura representa um movimento e entre uma figura e outra, existem vários movimentos denominados de células coreográficas. que deverão ser representadas na animação com o programa Stykz. Acessar no Facebook, Arte-tec dança dersv		https://www.facebook.com/groups/artetecdancersv/	Matemática, Educação Física, Inglês
Sit 3 Conhecendo e explorando o software Stykz <i>Coleta sensorial; Suportes e ferramentas tecnológicas digitais.</i>	Proposição- Conhecendo e explorando o software Stykz- é necessário o professor conhecer o programa Stykz antes de apresentar aos alunos. Agendar antecipadamente a sala de informática. Solicitar que sejam instalados os softwares: Stykz; Quick time, aTube e Windows Live Movie Maker Permitir que os alunos explorem o Stykz.	1ª Videoaula: Utilizando o Stykz http://www.youtube.com/watch?v=b4ifEA5tK9M&feature=g-upl 2ª Videoaula: Criando animação http://www.youtube.com/watch?v=VUsRugy2IKQ&feature=g-upl	https://www.youtube.com/watch?v=b4ifEA5tK9M 3ª Videoaula: Exportando animação para arquivos de vídeos http://www.youtube.com/watch?v=VUsRugy2IKQ&feature=g-upl	Matemática, Educação Física, Inglês

		gVH-Cx2Yt4Y&feature=g-upl		
Sit 4: Storyboard e Utilizando o software Stykz	Storyboard-desenhar no papel quadro a quadro, os movimentos, um a um, com total oportunidade de transição ao próximo movimento. Isto é necessário para uma pré-visualização de qualquer tipo de animação (storyboards, como um filme de animação). A partir dos bonecos palitos, em uma folha de papel sulfite dividida em 8 partes iguais, para que cada parte seja utilizada como um quadro da sequência dos desenhos do storyboard para compor a coreografia.sob a orientação das videoaulas disponíveis no site: Pedra Virtual – Transpor o storyboard para o software Stykz (Obs.: a produção do grupo deverá ser exportada para a extensão “.mov”) Utilizar o programa Window live Movie Maker para editar a animação.Criar uma coreografia em movimento utilizando o programa styks a partir de registro do papel. Postar em rede social (facebook)	https://www.facebook.com/video.php?v=609056779152879&set=o.232707246888694&type=2&theater http://pedravirtual.webnode.com ,		
Sit 4 Síntese e Avaliação	Possibilidade: o registro de uma coreografia é referência de movimento dos bailarinos assim como a partitura é para música, ou como de desenho ao teatro e as artes visuais Fazer uma roda de conversa com questões sobre aspectos relevantes do percurso das situações de aprendizagem: Além da profissão de coreógrafo, quais outras profissões ligadas à dança foram observadas no desenvolvimento dos trabalhos? Onde as tecnologias digitais aparecem como ferramentas para essas profissões? Quais foram os facilitadores e os dificultadores desse trabalho?			L.P.

CEDIDO PELO AUTOR PARA USO EXCLUSIVAMENTE DIDÁTICO SOB RESPONSABILIDADE DOS GESTORES ESCOLARES NAS ESCOLAS ESTADUAIS JURISDICIONADAS À DIRETORIA DE ENSINO REGIÃO SÃO VICENTE - PROIBIDA A REPRODUÇÃO FORA DA JURISDIÇÃO OU PARA FINS COMERCIAIS E/OU ACADÊMICOS