GUIA DE APRENDIZAGEM – 2021
1º Ano/série

Professor: DANIELA REIS DE MELO NIZA	Componente Curricular: ARTE	Bimestre: 3º BIMESTRE

Justificativa: Para esse bimestre temos como objetivo o pensamento curricular em Arte que se move em diferentes direções de estudo, com trânsito entre as linguagens da arte, articulando diferentes campos de conhecimento, como linguagens artísticas, processo de criação, materialidade, forma-conteúdo, mediação cultural, patrimônio cultural, e saberes estéticos e culturais.

Objetivos: Nortear os estudantes à experiência e vivência em arte numa interface com recursos tecnológicos, mídias digitais em produção artística. Ampliando assim as possibilidades de escolhas na construção e incorporação de conhecimentos, valores e desenvolvimento das habilidades.

Situação de Aprendizagem e Habilidades:	Objetos de Conhecimento:	Data:
(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável. EM13LGG701Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo. EM13LGG105 Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social. Observação: As atividades para os alunos da educação especial serão adaptadas, contemplando as habilidades essenciais .	● Arte e tecnologia ● -Tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC). -Materialidade: suporte, materiais, equipamentos e ferramentas digitais. -Mediação Cultural: Imagens estáticas e em movimento - vídeos. -Processo de criação: produção de vídeo minuto - animação, planejamento de um espetáculo com foco nas tecnologias utilizadas no Teatro Contemporâneo. -Saberes estéticos e culturais: história da iluminação no teatro, conceitos de dança telemática, motion capture, história da arte.	**De 08 de agosto a 10 de outubro**

	● -Processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, -Saberes estéticos e culturais: Comunicação por Emoticon, teatro radiofônico, podcast, live musical,coreografia digital-games de dança. -Materialidade: Suportes, ferramentas e equipamentos analógico e digitais. .	

Competências Socioemocionais

Iniciativa social: ser capaz de abordar e se conectar com outras pessoas, tanto com amigos como pessoas desconhecidas, iniciando, mantendo e apreciando o contato social; ter habilidade em trabalhos de grupo, incluindo expressividade comunicativa, como falar em público.

Assertividade: ser capaz de falar o que acredita, expressar suas opiniões, necessidades e sentimentos, mobilizar as pessoas; conseguir ser preciso e firme, saber expressar suas ideias, defender uma posição e confrontar os interlocutores, se necessário.

Entusiasmo: ser capaz de demonstrar interesse em ideias e paixão por aprender, entender e explorar temas intelectualmente; ter mentalidade inquisitiva que facilita o pensamento crítico e a resolução de problemas.

Relacionamento: ouvir com empatia, falar clara e objetivamente, cooperar com os demais, resistir à pressão social inadequada. Respeitar turnos de fala, solucionar conflitos de modo construtivo e respeitoso, bem como auxiliar o outro quando for o caso.

Temas transversais

Ética, Pluralidade Cultural, Cidadania e Liberdade de expressão.

ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS

Atividades Complementares:	**Atividades Autodidáticas:**	**Atividades Didático-Cooperativa**
Novo Ensino Médio;		

Realização de atividades, pesquisas e leitura de textos/imagens; -Participação das atividades propostas; -Palestras, Atividades plásticas em grupo; - Encenação teatral, audição musical, cartazes, apresentação de seminários, entre outras	Apreciação de vídeos/Imagens e/ou texto complementar sobre o tema abordado; Atividades propostas no presencial e no CMSP	Interação da turma/série nas aulas pelo CMSP/Meet da Turma, WhatsApp, e atividades colaborativas indicadas.
Princípios e Valores: Valores: Espírito de equipe e cooperação, cidadania. Princípios: Aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser; Protagonismo Juvenil. Premissa: Protagonismo juvenil, Corresponsabilidade		**Avaliação:** Atividades: 5; Participação/Interação nas aulas CMSP/Meet/WhatsApp: 2;Autoavaliação: 1; Tarefa CMSP: 2 participação presencial.
Fontes de Referência: -Proposta Curricular do Estado de São Paulo- Secretaria da Educação. Caderno do Professor. São Paulo; EE/CGEB, 2014-2017. Caderno do professor, Ensino Médio, 1º ano volume 3, Arte. -Habilidades Essenciais (2020/2021-SEDUC)		