

**PLANETA**

ENSINO  
FUNDAMENTAL  
ANOS FINAIS  
COMPONENTE  
CURRICULAR **ARTE**



AUDIOVISUAL

LAÍS TUBERTINI  
(ORGANIZADORA)

BEÁ MEIRA  
RAFAEL PRESTO  
SILVIA SOTER  
TAIANA MACHADO  
RICARDO ELIA

**MOSAICO**

**ARTE**



editora scipione

## Audiovisuais e orientações de uso

### Audiovisual 1: Cultura indígena – Visões da arte e da natureza

<b>Referência do livro do aluno</b>	Capítulo 1, p. 34
<b>Bimestre</b>	1º
<b>Duração</b>	9 min 35 s
<b>Categoria</b>	Vídeo
<b>Tipo de licença</b>	Aberta do tipo Creative Commons - Atribuição não comercial (CC BY NC). É permitida a adaptação e a criação a partir deste material para fins não comerciais, desde que os novos trabalhos atribuam crédito ao autor e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros, sendo permitida a redistribuição da obra da mesma maneira que na licença anterior.
<b>Unidade temática</b>	Artes integradas
<b>Objetos de conhecimento (BNCC)</b>	Matrizes estéticas e culturais
<b>Habilidades</b>	<b>(EF69AR33)</b> Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, design etc.).

### Relevância para a aprendizagem

O vídeo apresenta a visão cosmológica da vida e da arte a partir da perspectiva do artista Denilson Baniwa. Para o artista, que foi criado pelos ensinamentos do povo Baniwa, tudo é arte. O vídeo mostra como e por que a produção e o compartilhamento da arte estão além de museus e espaços institucionais na vida dos indígenas. A vídeo debate as matrizes culturais brasileiras comumente invisibilizadas pelo sistema eurocêntrico de ensino. Ela, portanto, amplia o vocabulário visual dos alunos e oferece uma abordagem multidisciplinar para a experiência artística.

### Objetivos de aprendizagem

Com este vídeo, espera-se que os alunos possam:

- refletir sobre a importância de matrizes culturais brasileiras indígenas;
- identificar e apreciar outras formas de experiências artísticas;
- dialogar sobre as diferenças entre cidade e ambiente natural;
- refletir sobre a ideia do homem como parte da natureza.

## Audiovisuais e orientações de uso

### Sugestão de abordagem

A conversa com os estudantes e a exibição do vídeo é uma atividade que terá em torno de 45 minutos. Trabalhe a coletividade e a escuta com a turma.

#### Antes de assistir ao vídeo

Reúna a turma e faça uma roda. Pergunte a eles o que sabem sobre arte indígena. Escute as respostas e anote as referências trazidas por eles. Em seguida, pergunte para eles o que eles imaginam sobre a relação dessa arte com o planeta e a espiritualidade. Novamente, escute e anote as respostas. Converse um pouco com eles sobre a relação da cultura indígena com o meio ambiente, contando que o que eles assistirão no vídeo será o depoimento de um artista Baniwa. Denilson reconhece suas origens Baniwa e, ao se mudar para a cidade, leva a cultura de seu povo. Ele é um artista que transita entre esses dois mundos. Para conhecer mais sobre o trabalho de Denilson Baniwa, entre no *site* oficial do artista: <<http://denilsonbaniwa.com.br/>> (acesso em: 8 nov. 2018).

#### Durante a exibição do vídeo

Peça que, ao longo da exibição do vídeo, os estudantes fiquem atentos às diferentes formas de expressão utilizadas pelo artista ao realizar seu trabalho. Denilson fala de quadrinhos, símbolos, grafia e narrativa cinematográfica. Você pode sugerir também que os estudantes fiquem atentos a história do povo Baniwa, para que, depois de assistirem ao vídeo, estejam aptos a pesquisar e falar sobre esse povo. Oriente para que eles também prestem atenção ao tempo de fala e a doçura com que Denilson responde as perguntas, bem como na maneira como ele conecta seu saber e sua forma de aprendizado com a visão de mundo dos Baniwa.

#### Após assistir ao vídeo

Ao terminarem de assistir ao vídeo, faça novamente uma roda com a turma. Peça que todos façam juntos uma lista com cinco informações sobre os Baniwa. Você pode fazer algumas perguntas, tais como: "Onde o povo Baniwa vive?", "O que é arte para eles, segundo Denilson?", "O que ele pensa do corpo dele na cidade?", "Qual a missão dele no mundo?". Esteja atento às respostas trazidas pelos estudantes e crie um ambiente confortável para que todos sintam vontade de compartilhar, no mínimo, uma palavra com o grupo.

Em seguida, compartilhe com a turma o significado da palavra *espiritualidade*: característica ou qualidade daquilo que tem ou que revela intensa atividade religiosa ou mística. É possível dizer que a fala de Denilson no vídeo está imbuída de espiritualidade? Como ela está ligada às questões do planeta? Lembre-se de que Denilson fala sobre representação do corpo, sobre os símbolos de sua cultura e da sua vivência da cidade.

## Audiovisuais e orientações de uso

### Audiovisual 2: Jogo teatral – Palavras e narrativas

<b>Referência do livro do aluno</b>	Capítulo 3, p. 76
<b>Bimestre</b>	2º
<b>Duração</b>	3 min 53 s
<b>Categoria</b>	Videoaula
<b>Tipo de licença</b>	Aberta do tipo Creative Commons – Atribuição não comercial (CC BY NC). É permitida a adaptação e a criação a partir deste material para fins não comerciais, desde que os novos trabalhos atribuam crédito ao autor e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros, sendo permitida a redistribuição da obra da mesma maneira que na licença anterior.
<b>Unidade temática</b>	Teatro
<b>Objetos de conhecimento (BNCC)</b>	Processos de Criação
<b>Habilidades (BNCC)</b>	<b>(EF69AR29)</b> Experimentar a gestualidade e as construções corporais e vocais de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico.

### Relevância para a aprendizagem

Nesta videoaula, os alunos entrarão em contato com dois jogos teatrais que se valem do uso da palavra e da construção de narrativas a partir delas. Por meio desses jogos teatrais, os alunos aprenderão empiricamente que a palavra pode construir sentidos tanto pelo seu significado, como pela sua materialidade sonora. A forma e o conteúdo das palavras são trabalhados nesses jogos de maneira articulada, construindo uma teia de possibilidades para aprender. A palavra falada, diferente da palavra escrita, ganha nesses jogos uma tridimensionalidade e um corpo, possibilitando ao aluno o aprendizado, lúdico, do dizer das coisas.

### Objetivos de aprendizagem

Por meio da exploração desse audiovisual, espera-se que os alunos possam:

- compreender que a materialidade sonora das palavras também constituem um sentido, assim como o significado delas, e que juntos, forma e conteúdo, podem se articular para recriar novas formas de dizer, de enunciar as palavras;
- experimentar os jogos de palavra e narrativa, de modo a aprender na prática, no corpo, na brincadeira, as maneiras de articular os sons e os sentidos;
- questionar-se sobre o sentido que damos às palavras e recriá-los, a partir da compreensão de que as palavras, como elemento da linguagem e da cultura, são passíveis de transformação.

## Audiovisuais e orientações de uso

### Sugestão de abordagem

A duração prevista para assistir à videoaula e jogar os jogos propostos é de uma aula. Caso opte por aplicar a atividade complementar serão necessárias duas aulas.

#### Antes de assistir ao vídeo

O material deve ser utilizado como ferramenta de apoio ao trabalho de sala de aula, uma vez que se constitui em um recorte do material didático. Assim, é importante que os alunos já estejam inseridos no debate das possibilidades de construção de sentido, através da linguagem, do humano no mundo. As palavras constituem linguagens verbais, escritas e faladas. O seu sentido, porém, não depende apenas do seu significado (aquele que está no dicionário), mas também das formas do dizer, da materialidade sonora de cada palavra. Antes de exibir o vídeo, explore com os alunos essas noções, estimulando o debate sobre os sentidos diferentes que podemos dar a uma mesma palavra. E chegando a conclusão de que é possível alterar o sentido de uma palavra pela forma de dizê-la, questione o que seria possível fazer com a palavra em uma narrativa. Peça aos alunos exemplos de momentos, experiências cotidianas, em que uma mesma palavra teve sentidos totalmente diversos pela maneira ou pelo contexto em que foi dita.

#### Durante a exibição do vídeo

Peça aos alunos que se atentem às regras e ao foco de cada jogo. Regras são aquilo que estrutura o jogo, ou seja, o modo de ocupar o espaço e de dividir os tempos e o “quem faz o quê”. Foco é aquilo em que é preciso se concentrar. Eles poderão tirar dúvidas após assistir ao vídeo. Explique que os jogos teatrais podem ter variações, ou seja, eles não precisam (e nem devem) imitar o que os atores fazem no vídeo.

Por exemplo, no jogo “Passando o Nome”, o foco é dizer o seu nome de maneiras diferentes, expressivas, enquanto passa a vez para o próximo jogador, atravessando o espaço da roda. É, portanto, um jogo de multitarefas, em que várias ações (dizer o nome, gesticular, atravessar o espaço, mudar de lugar, explorar os sons do nome) serão executadas simultaneamente. Mostre isso ao longo do vídeo, apontando como os atores o fazem. Já no jogo “História por Palavra”, o foco é dar continuidade à história, criar uma ponte entre o jogador anterior e o próximo, a partir de uma palavra que faça a narrativa caminhar.

## Audiovisuais e orientações de uso

### Após assistir ao vídeo

Após a exibição da videoaula, é hora de partir para a prática. Ambos os jogos são feitos em roda. Sugere-se que os alunos fiquem em pé, pois sentados, muitas vezes, há um relaxamento, e ambos os jogos exigem uma atenção e uma pró-atividade que são favorecidas pela mobilidade.

No primeiro jogo, “Passando o Nome”, após os alunos compreenderem e conseguirem executar o foco do jogo, em suas multitarefas, jogue cada vez mais rápido. Não é permitido deixar buracos, silêncios entre um jogador e outro. É um treino de prontidão, tendo sempre um jogador atravessando a roda e mudando de lugar. Essa aceleração da dinâmica cria um estado de atenção que tonifica o jogo e desperta os jogadores.

No segundo jogo, “História por Palavra”, após uma primeira rodada para que os alunos entendam a dinâmica do jogo, aponte que diferentes palavras têm diferentes sentidos dentro de uma história. Por exemplo: verbos ajudam a história a avançar; substantivos adicionam personagens ou cenários à história; adjetivos e advérbios enriquecem a narrativa, etc. É importante usar várias palavras para se ter uma história rica de detalhes, reviravoltas e comicidade.

Ao final, proponha uma conversa que retome o debate inicial sobre as palavras, as narrativas e os seus sentidos. Após sentirem empiricamente as alterações de sentidos das palavras, o que mudou? Como a materialidade (o som) das palavras altera o seu sentido? Instigue os alunos com essas perguntas de modo a aprofundar o debate inicial, traçando conexões com aspectos musicais (as propriedades do som: altura, timbre, duração e intensidade) e gramaticais (classe das palavras, seu significado estrito e metafórico).

### Atividade complementar

A sugestão é propor aos alunos um novo jogo teatral que aprofunde a experiência iniciada nos jogos anteriores. Trata-se de um jogral. Selecione um texto, curto, que queira trabalhar com os alunos. Pode ser um parágrafo de um texto jornalístico, de um conto ou uma pequena poesia ou trecho de música. Uma conversa com outros professores, como os de língua portuguesa, pode ajudar a selecionar um texto de interesse dos alunos que já tenha sido trabalhando em outras disciplinas.

1. Em sala de aula, divida a turma em grupos de, aproximadamente, cinco alunos cada. Diga que eles agora deverão planejar um jogral, isto é, deverão dividir o texto (selecionado entre os alunos presentes, de modo que cada um fique com uma frase ou pedaço de frase. A frase deverá ser decorada por cada aluno. O mesmo texto deve ser dado a todos os grupos, mas cada grupo terá liberdade para dizer o texto da forma que quiser.
2. Dê em torno de 20 minutos para que cada grupo ensaie o seu jogral. Passe por cada grupo orientando e auxiliando, caso eles tenham dúvidas. O grupo pode variar os tons de voz, repetir palavras, trocar a ordem das frases, incluir gestos e poses com o corpo ao dizer as frases, dar mais

## Audiovisuais e orientações de uso

ênfase a determinadas palavras com mudanças de entonação: vale tudo em busca de novos sentidos, mediante diferentes formas de enunciar o mesmo texto.

3. Crie uma dinâmica da ordem das apresentações. Cada grupo, diante dos demais, deverá apresentar o texto, do modo como o ensaiou, com as variações propostas. A comicidade e a brincadeira são válidas, bem como a expressividade corporal e sonora.
4. Ao fim, pergunte aos alunos que novos sentidos as palavras adquiriram a cada nova apresentação do mesmo texto. Qual grupo se ateu mais ao significado original do texto? Qual grupo deu mais dramaticidade às palavras? Qual grupo teve mais humor? Qual grupo desfez o sentido original das palavras, invertendo inclusive o seu significado? Em algum grupo, as formas de dizer as palavras construíram uma sequência narrativa? Por quê? Utilizando essas perguntas, oriente a discussão a fim de construir o conhecimento a respeito da relação entre o som e o sentido das palavras.

### Questão para auxiliar na aferição

1. Indique a alternativa em que as palavras em destaque têm sentidos completamente diferentes. (Dica: Como são frases de diálogos, portanto, teatrais e dramáticas, falar as frases das alternativas em voz alta é um modo divertido de descobrir qual delas é a correta).
  - a) Ela me falou que o NASCIMENTO da sua irmã gerou nela o NASCIMENTO da sua vontade de viver.
  - b) Passageiro, VOAR com a nossa empresa de aviação é a maneira mais segura e alegre de VOAR pelo mundo.
  - c) Olha ali, você está vendo? Um BELO homem é um homem que trata os outros de modo BELO.
  - d) Ei, irmão, não VIAJA! A nossa mãe só VIAJA para a África do Sul no mês que vem.

### Gabarito da questão

1. A resposta correta é a alternativa **d**, já que a palavra “viaja” é, primeiro, uma gíria que significa “enganar-se” e, depois, assume o seu sentido literal de viajar, fazer uma viagem. A alternativa **a** traz o mesmo sentido para a palavra “nascimento”: o de alguém ou de algo que surge no mundo. Igualmente, as palavras “voar” e “belo” das alternativas **c** e **d** também tem o mesmo sentido nos dois casos.

## Audiovisuais e orientações de uso

### Audiovisual 3: Árvore das cores

<b>Referência do livro do aluno</b>	Capítulo 4, p. 105
<b>Bimestre</b>	2º bimestre
<b>Duração</b>	4 min 54 s
<b>Categoria</b>	Videoaula
<b>Tipo de licença</b>	Aberta do tipo Creative Commons – Atribuição não comercial (CC BY NC). É permitida a adaptação e a criação a partir deste material para fins não comerciais desde que os novos trabalhos atribuam crédito ao autor e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros, sendo permitida a redistribuição da obra da mesma maneira que na licença anterior.
<b>Unidade temática</b>	Artes visuais
<b>Objetos de conhecimento (BNCC)</b>	Processos de Criação
<b>Habilidades (BNCC)</b>	<b>(EF69AR04)</b> Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

### Relevância para a aprendizagem

As cores fazem parte do cotidiano de todos e podem trazer significados específicos em determinadas culturas ou contextos. Em um mundial de futebol, por exemplo, somos capazes de distinguir os times e torcedores pelas cores de camisas e bandeiras.

As cores também trazem experiências sensoriais. Mesmo que inconscientemente, usam-se cores mais suaves e frias (espectro que vai do roxo ao verde) quando se busca tranquilidade e relaxamento, e cores mais fortes e quentes (espectro que vai do amarelo ao magenta) quando é necessário chamar a atenção, alertar para algo. Dessa forma, o uso de determinadas cores é especialmente programado em propagandas, embalagens, roupas e sinalização do espaço, entre outros.

A cor pode representar o estado emocional de uma pessoa ou a posição hierárquica dela dentro de uma sociedade. A cor pode determinar um estilo, um jeito de ser. A cor da roupa e do cabelo pode indicar o pertencimento de uma pessoa a um determinado grupo, como os góticos, os *punks*, os *hipsters*, etc.

A cor pode camuflar uma pessoa, um animal ou um objeto em um ambiente hostil, ou pode simplesmente confundir o adversário em um jogo.

## Audiovisuais e orientações de uso

Na arte, a cor tem um papel essencial, pois muitas vezes colabora para compor mensagens e sentidos. Por isso, saber como usar a cor pode ajudar, nas aulas de Arte, a conseguir resultados com relação a composição, efeitos ópticos e estados emocionais a partir de objetos, espaços, cenas, fotografias, pinturas.

Nesta videoaula, os estudantes terão contato com alguns conceitos básicos a respeito da teoria das cores, a fim de que possam utilizar esses conhecimentos nas aulas de Arte e no seu cotidiano.

### Objetivos de aprendizagem

Com esta atividade, espera-se que os alunos possam:

- compreender os princípios básicos da teoria das cores;
- diferenciar cores opostas e cores vizinhas;
- reconhecer a oposição, a justaposição e o contraste de cores;
- perceber as cores resultantes da somatória da luz e da somatória de camadas de tintas;
- conhecer o modelo tridimensional de Albert Munsell baseado em valores que se associam à cor: matiz, luminosidade e saturação.

### Sugestão de abordagem

A proposta total dessa orientação didática deve durar uma aula de 45 minutos.

#### Antes de assistir ao vídeo

A videoaula deve ser usada como material de apoio ao trabalho na sala de aula, em especial na seção *Teoria e técnica* do Capítulo 4 *Luz e som* do *Livro do Estudante*. Você também pode retomar a videoaula sempre que estiver trabalhando, com a turma, processos criativos que necessitem conhecimentos básicos de luz e cor.

#### Durante a exibição do vídeo

É sugerido passar a videoaula completa em um primeiro momento, para que os estudantes se acostumem a termos e nomenclaturas desconhecidos. Em um segundo momento, você pode apresentar a videoaula pausando-a para complementar as explicações ou para responder a eventuais dúvidas.

## Audiovisuais e orientações de uso

### Após assistir ao vídeo

Após assistir à videoaula, proponha aos estudantes que apliquem na prática alguns conceitos da teoria das cores, com a elaboração de uma pintura usando apenas uma seleção de cores.

Explique que, como foi visto no *Livro do Estudante* e na videoaula assistida, a luz exerce influência direta nas cores. E, por esse motivo, a percepção de uma mesma cor pode ser percebida de forma diversa conforme, por exemplo, a intensidade da luz que incide sobre ela. Isso explica porque em locais mais próximos da linha do Equador, onde a luz do Sol é mais forte, pois incide de forma vertical, a percepção das cores é bem diferente do que em países mais próximos dos polos, onde a luz solar incide de forma horizontal e é mais filtrada pela camada de ozônio.

## Audiovisuais e orientações de uso

### Audiovisual 4: O Planeta, o Meio Ambiente e o Antropoceno

<b>Referência do livro do aluno</b>	Caderno de projetos, p. 161
<b>Bimestre</b>	4º
<b>Duração</b>	6 min 12 s
<b>Categoria</b>	Videoaula
<b>Tipo de licença</b>	Aberta do tipo Creative Commons – Atribuição não comercial (CC BY NC). É permitida a adaptação e a criação a partir deste material para fins não comerciais desde que os novos trabalhos atribuam crédito ao autor e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros, sendo permitida a redistribuição da obra da mesma maneira que na licença anterior.
<b>Unidade temática</b>	Artes Integradas
<b>Objetos de conhecimento (BNCC)</b>	Contextos e Práticas
<b>Habilidades (BNCC)</b>	<b>(EF69AR31)</b> Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética. Idem

### Relevância para a aprendizagem

Nesta videoaula, pretende-se articular os conceitos vistos ao longo do ano, na disciplina de Arte, com o tema Planeta, Meio Ambiente e Antropoceno. A responsabilização e a consciência crítica sobre o impacto da ação humana, individual e coletiva, sobre o meio ambiente são tratadas nesta videoaula de forma a produzir questionamentos, fricções atritos e deslocamentos de pensamento nos alunos. As formas como a arte representa ou intervém no meio, seja através de imagens reveladoras, instalações sonoras, peças teatrais, produção de objetos de design, dança, música ou mesmo nas formas como a convivência humana, são tematizadas nesta videoaula de forma a sintetizar o conteúdo para o aluno do oitavo ano.

### Objetivos de aprendizagem

Por meio da exploração desse audiovisual, espera-se que os alunos possam:

- articular os conceitos vistos ao longo do ano, específicos das linguagens da Arte, com as discussões transdisciplinares dos temas ligados às formas sustentáveis de nos relacionarmos com a natureza que nos rodeia e nos constitui;

## Audiovisuais e orientações de uso

- questionar e refletir sobre os nossos hábitos de consumo e a relação deles com o todo, e como a produção artística não está dissociada deste processo, uma vez que representa, intervém e constitui muitas das nossas maneiras de perceber o ambiente natural;
- fazer conexões interdisciplinares entre as Arte e as demais disciplinas, especialmente com os conceitos de paisagem natural, em Geografia; e biodiversidade e ecologia, em Ciências.

### Sugestão de abordagem

A duração prevista para assistir à videoaula e desenvolver o debate é de uma aula. Caso opte por aplicar a atividade complementar, serão necessárias duas aulas. Propõe-se que o vídeo seja assistido duas vezes durante a aula: na primeira vez, direto, sem paradas; e na segunda vez, pausadamente, para que alguns conceitos possam ser trabalhados mais detidamente.

### Antes de assistir ao vídeo

Uma vez que o conteúdo deste vídeo foi trabalhado ao longo de todo o ano em Arte, constituindo um tema amplo e denso, propõe-se que, antes de assistir ao vídeo, você escreva na lousa a palavra NATUREZA. A partir dessa palavra, os alunos farão um jogo de escrita automática: em uma folha de papel ou do próprio caderno, eles escreverão tudo o que lhes vier a cabeça a partir desse estímulo e das aulas de Arte que tiveram neste ano. O tempo para escrita é de 1 minuto, cronometrado. A partir do início da cronometragem, os alunos deverão escrever continuamente, mesmo que as palavras fiquem emendadas ou que saiam do contexto, até que o minuto termine. Estimule para que escrevam o maior número de palavras possível. Terminado o jogo, que provavelmente gerará muita excitação devido à pressão do tempo, peça para alguns lerem, em voz alta, o “poema” que o jogo resultou. O objetivo é deixar que o fluxo inconsciente de palavras produza relações inesperadas e menos mediadas pela racionalidade, isto é, que os alunos escrevam o que eles realmente pensam e sentem a partir dos estímulos dados. Após a leitura, sem debater sobre o resultado obtido, exiba a videoaula.

### Durante a exibição do vídeo

Como o vídeo é curto, é possível que seja exibido mais de uma vez. Na primeira exibição, priorize a atenção e o silêncio ao assistir o vídeo. A ideia é de que o jogo anterior tenha gerado, na classe, o florescimento da imaginação e o despertar para alguns dos temas que a videoaula traz, assim, muitas conexões serão feitas entre as palavras do jogo e o vídeo, durante a primeira exibição direta, sem pausas. Caso alguma questão surja durante a exibição, proponha aos alunos esperarem para que elas sejam tratadas em um segundo momento.

## Audiovisuais e orientações de uso

### Após assistir ao vídeo

Agora é hora de debater sobre o vídeo. Durante o debate, os alunos podem querer retomar alguma questão ou provocação do vídeo. Este é o momento de voltar a trechos específicos que os alunos queiram compreender melhor. Essa segunda exibição não precisa, portanto, ser integral, mas deve servir às necessidades do debate.

Estimule os alunos a fazer relações entre o “poema” criado no jogo e as questões da videoaula, traçando conexões também com os temas vistos em Arte durante o ano. Algumas perguntas podem estimular, como:

- Se eles se lembram de alguma atividade, das sequências didáticas desenvolvidas ao longo do ano, que o tenham marcado, e que tematizassem o ser humano como parte da natureza. Qual delas o marcou mais? Por quê?
- Se eles acreditam que a arte pode transformar nossa relação com o ambiente natural e o consumo. Se sim, como?
- Se eles conseguem fazer alguma conexão entre o que foi visto em Arte, sobre a natureza e o Antropoceno, e conceitos de outra disciplina. Se sim, quais?

As questões devem provocar respostas genuínas sobre as relações entre a arte e o planeta, valendo-se, como exemplo, do que foi concretamente feito ao longo do ano. A relação com os trabalhos realizados não precisa, necessariamente, ter um impacto nos resultados obtidos, mas pode também remeter aos processos de criação, a “o fazer” das obras.

### Atividade complementar

A sugestão é propor aos alunos a construção de uma paisagem sonora, valendo-se da voz, de sons com o corpo ou com objetos facilmente encontrados na sala de aula. Os alunos deverão formar três grupos, de modo que:

- o primeiro traga sons “da natureza sem a presença humana”;
- o segundo traga sons do “meio ambiente intensamente atravessado pelo humano, em que a natureza esteja ameaçada pela presença humana”;
- o terceiro traga sons que revelem “uma harmonia entre a presença humana, as recentes tecnologias e o ambiente natural”;

Um grupo não deve saber do tema do outro.

1. Dê um tempo de 10 a 15 minutos para que os grupos produzam a paisagem sonora. Um aluno deve ser o regente da paisagem sonora, indicando, com gestos, quando cada integrante começa e termina o seu som. É importante que esta atividade seja feita no pátio ou em outro espaço amplo, como a quadra, ou em salas separadas, de modo que um grupo não escute o ensaio do outro.

## Audiovisuais e orientações de uso

Estimule os alunos a se valerem das características do próprio espaço onde estão realizando a atividade, seja o pátio, seja uma sala, pesquisando as possibilidades sonoras disponíveis.

2. Num segundo momento, os grupos se escutarão, revezando-se entre serem os músicos e a audiência dos colegas. Os alunos, no lugar de audiência, devem fechar os olhos e fazer silêncio absoluto para ouvirem a paisagem sonora. No fim da paisagem, uma pessoa da audiência, isto é, não integrante do grupo da paisagem escutada, deve dar um título para aquela paisagem.
3. Findas as três paisagens sonoras, é hora de sentar-se com a turma, preferencialmente em um espaço aberto, idealmente mais próximo a um ambiente natural, com árvores, canteiros, insetos, para, em uma roda, debater sobre as três paisagens. O objetivo é que os alunos da audiência descubram qual foi o estímulo inicial, dado a cada grupo. Discuta a diferença de sons de um ambiente natural – os sons harmônicos produzidos pelos seres vivos inclusive os homens –, e os sons do barulho de máquinas, motores e outros sons produzidos por artefatos, ou seja, com muita interferência humana.

### Questão para auxiliar na aferição

1. Na videoaula, foi citada a palavra Antropoceno, que se refere à “época em que a ação humana passou a ser um agente geológico global impactando a atmosfera, os outros seres vivos e o ciclo das águas”. Nesse sentido, as obras de arte interferem na forma como percebemos o ambiente natural porque:
  - a) as representações do meio ambiente pelo humano são as mais variadas, oferecendo formas inusitadas de ver a natureza, já que dependem da relação que o artista e sua cultura têm com o planeta.
  - b) as representações do meio ambiente pelo humano são sempre realistas, reproduzindo com fidelidade o que a natureza é, em seus mínimos detalhes, com preocupação científica, para que a arte esteja a serviço das ciências.
  - c) as representações naturais pelo humano dependem dos sentimentos do artistas, e não do que ele vê no mundo, de forma que o que importa é a subjetividade de quem retrata a natureza e não a natureza em si.
  - d) o meio ambiente é imutável, e não são as obras de arte que alterarão a natureza, então os artistas têm liberdade para a retratarem como quiserem, da forma como quiserem.

### Gabarito da questão

1. A resposta é a alternativa **a**, visto que as letras **b**, **c** e **d** encerram visões bastante redutoras do modo de a arte representar a natureza seja em visões científicas, seja subjetivas. Na alternativa **a**, por outro lado, abre-se o espaço da pluralidade dos meios de representação, a depender da cultura em que o artista está inserido.