

ARTES

ENSINO FUNDAMENTAL

6º AO 9º ANO



TEMAS

6º Ano do Ensino Fundamental

1º Bimestre

- Introdução à Arte: O que é arte?
- As diferentes linguagens artísticas (artes visuais, música, teatro e dança)
- A importância da arte nas sociedades
- Elementos da arte: linha, cor, forma, textura, espaço

2º Bimestre

- História da Arte: Arte na Pré-história
- Arte e cultura no Antigo Egito e Mesopotâmia
- A arte nas civilizações greco-romanas
- Introdução à Arte indígena brasileira

3º Bimestre

- Arte medieval: A arte sacra e o surgimento do mosaico
- Introdução ao Renascimento e seus principais artistas
- Perspectiva na arte: teoria e prática

4º Bimestre

- A arte africana e sua influência na cultura brasileira
- Artesanato indígena brasileiro e manifestações culturais
- Arte popular e folclore no Brasil
- Apresentação de trabalhos e projetos artísticos

7º Ano do Ensino Fundamental

1º Bimestre

- Arte e identidade cultural: Brasil e suas influências
- Elementos básicos da arte visual: cor, forma, composição
- A música no Brasil: ritmos tradicionais

2º Bimestre

- Arte na Idade Média: características e evolução
- O Gótico na arquitetura e na escultura
- O Renascimento Italiano: principais artistas e obras
- A transição da arte religiosa para o humanismo

3º Bimestre

- Introdução ao Barroco: A arte do exagero e a dramaticidade
- O Barroco no Brasil: Aleijadinho e a arte sacra
- A música barroca e suas principais características

4º Bimestre

- Arte Rococó e Neoclássica: estilo e estética
 - O Arcadismo e o Classicismo nas artes plásticas e na literatura
 - Apresentação de projetos artísticos baseados nos movimentos estudados
-

8º Ano do Ensino Fundamental

1º Bimestre

- O Neoclassicismo e o Romantismo nas artes
- Principais pintores românticos e suas obras
- A influência do Romantismo na música e no teatro

2º Bimestre

- O Realismo e o Naturalismo nas artes visuais
- A arte na Revolução Industrial: impacto e mudanças
- O Impressionismo: Monet, Renoir e Degas

3º Bimestre

- Pós-impressionismo: Van Gogh, Cézanne e Gauguin
- O simbolismo nas artes: influência no Brasil
- Modernismo nas artes: Week de 1922 e suas repercussões

4º Bimestre

- A arte brasileira no século XX: do modernismo à contemporaneidade
 - O abstracionismo e a arte conceitual
 - A arte digital e novas tecnologias na criação artística
 - Projetos finais e exposições artísticas
-

9º Ano do Ensino Fundamental

1º Bimestre

- Vanguardas europeias: Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo
- A influência dessas vanguardas nas artes visuais e no cinema
- Picasso e o cubismo: uma nova forma de ver o mundo

2º Bimestre

- Arte e tecnologia: vídeo, cinema e fotografia
- O Expressionismo no Brasil: Anita Malfatti e Lasar Segall
- O Concretismo e o Neoconcretismo nas artes visuais brasileiras

3º Bimestre

- Arte contemporânea: performance, instalação e videoarte
- Arte urbana: o grafite e as manifestações artísticas nas cidades
- A cultura digital: memes, arte digital, redes sociais e seu impacto na arte

4º Bimestre

- O conceito de arte pós-moderna e suas influências
- Projetos finais envolvendo múltiplas linguagens artísticas
- Apresentações e exposições de trabalhos de conclusão

PLANO DE AULA – 1º BIMESTRE

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS	ANO DE ESCOLARIDADE	ANO LETIVO
COMPONENTE CURRICULAR: ARTES	6º ANO	
Professor(a):	Início do Período:	
Escola:	Fim do Período:	

OBJETO DO CONHECIMENTO:

- Introdução à Arte: O que é arte?
- As diferentes linguagens artísticas (artes visuais, música, teatro e dança)
- A importância da arte nas sociedades
- Elementos da arte: linha, cor, forma, textura, espaço

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Introdução à Arte: O que é arte?

Objetivos Específicos:

- Compreender o conceito de arte como forma de expressão humana e cultural.
- Reconhecer a diversidade de manifestações artísticas presentes ao longo da história e em diferentes culturas.
- Desenvolver a capacidade de refletir sobre a função da arte em contextos sociais, históricos e políticos.
- Estimular a análise crítica sobre as diferentes definições de arte e sua evolução ao longo do tempo.
- Promover discussões sobre o valor simbólico e emocional das obras de arte, considerando perspectivas subjetivas e culturais.

2. As diferentes linguagens artísticas (artes visuais, música, teatro e dança)

Objetivos Específicos:

- Identificar e diferenciar as principais linguagens artísticas: artes visuais, música, teatro e dança.
- Explorar as características, técnicas e ferramentas próprias de cada uma das linguagens artísticas.
- Incentivar o reconhecimento da inter-relação entre as diferentes formas de arte, promovendo um olhar multidisciplinar.
- Desenvolver a capacidade de apreciar produções artísticas em múltiplas linguagens, refletindo sobre o processo criativo.
- Fomentar a análise crítica das obras artísticas, identificando elementos estéticos, sonoros e dramáticos nas artes.

3. A importância da arte nas sociedades

Objetivos Específicos:

- Refletir sobre o papel histórico, social e cultural da arte nas diversas sociedades e épocas.
- Compreender a arte como um meio de comunicação de ideias, valores e crenças dentro de uma comunidade.
- Analisar como a arte pode influenciar mudanças sociais, políticas e culturais ao longo da história.

RECURSOS DIDÁTICOS:

1. Introdução à Arte: O que é arte?

Recursos Didáticos:

- **Vídeos documentários:** Exibir trechos de documentários sobre a história da arte e suas diversas definições, como "A História da Arte" da BBC.
- **Slides de apresentação:** Preparar uma apresentação com imagens de obras de diferentes períodos e culturas, acompanhadas de perguntas reflexivas.
- **Cartazes ou pôsteres:** Criar murais na sala de aula com diferentes exemplos de arte (escultura, pintura, grafite, fotografia, cinema, etc.).
- **Debate em grupo:** Utilizar textos curtos ou citações de teóricos e artistas para provocar discussões sobre a definição de arte.
- **Visita a museus virtuais:** Explorar museus online, como o Google Arts & Culture, para apresentar obras de diferentes culturas e períodos.

- Identificar como a arte se insere no cotidiano das pessoas, seja como objeto de contemplação, ativismo ou funcionalidade.
- Discutir o impacto da globalização e da cultura digital sobre a produção e a difusão das artes contemporâneas.

4. Elementos da arte: linha, cor, forma, textura, espaço

Objetivos Específicos:

- Reconhecer e identificar os elementos básicos da arte: linha, cor, forma, textura e espaço.
- Explorar de maneira prática cada um desses elementos, entendendo como eles são utilizados nas artes visuais e em outras linguagens artísticas.
- Desenvolver a capacidade de analisar obras de arte, identificando como os artistas utilizam os elementos visuais para transmitir mensagens ou emoções.
- Promover atividades práticas que incentivem o uso criativo desses elementos, desenvolvendo o senso estético e a habilidade técnica dos alunos.
- Estimular a percepção espacial e visual dos alunos, compreendendo como os elementos da arte se relacionam para formar composições harmônicas ou expressivas.

2. As diferentes linguagens artísticas (artes visuais, música, teatro e dança)

Recursos Didáticos:

- **Áudios e vídeos musicais:** Reproduzir trechos de diferentes gêneros musicais e estilos de dança para exemplificar cada linguagem artística.
- **Materiais visuais e multimídia:** Apresentar gravações de performances teatrais, concertos musicais e exposições de artes visuais.
- **Criação de um "portfólio artístico":** Propor que os alunos criem um portfólio com exemplos de cada linguagem artística, utilizando desenhos, colagens, gravações, etc.
- **Textos explicativos:** Fornecer textos breves que descrevam as características principais de cada linguagem artística, incentivando os alunos a identificarem exemplos.
- **Instrumentos musicais e materiais artísticos:** Trazer instrumentos musicais simples, tintas, pincéis, e materiais recicláveis para atividades práticas.

3. A importância da arte nas sociedades

Recursos Didáticos:

- **Mapas interativos:** Utilizar mapas que mostrem o desenvolvimento de diferentes formas de arte

	ao longo da história e em várias regiões do mundo. • Estudos de caso: Analisar casos históricos em que a arte teve papel fundamental em mudanças sociais, como o Modernismo no Brasil ou o muralismo mexicano. • Vídeos de movimentos culturais: Exibir vídeos de movimentos culturais e sociais em que a arte foi utilizada como forma de expressão, como a Tropicália ou o Hip Hop. • Depoimentos de artistas: Mostrar entrevistas ou vídeos com artistas explicando o papel social de suas obras e como refletem a sociedade de seu tempo. • Painéis colaborativos: Criar um painel na sala de aula onde os alunos possam adicionar exemplos de como a arte impactou suas próprias vidas ou a sociedade ao redor.
	4. Elementos da arte: linha, cor, forma, textura, espaço Recursos Didáticos: • Materiais artísticos (tintas, lápis, carvão, papéis de diferentes texturas): Para explorar os elementos da arte em atividades práticas como desenhos e pinturas. • Exemplos de obras de arte: Apresentar reproduções de obras famosas que utilizam bem os elementos da arte, como as obras de Mondrian (linhas e formas) ou Van Gogh (textura e cor).

	• Software de design gráfico: Utilizar ferramentas digitais como o Paint ou programas mais avançados (como o Canva) para que os alunos experimentem com cores, formas e texturas digitalmente. • Atividades de observação e percepção: Propor atividades onde os alunos analisem a utilização de linha, cor e forma em objetos do cotidiano ou na arquitetura da cidade. • Exploração de materiais naturais: Trazer materiais como pedras, folhas e tecidos para que os alunos sintam as diferentes texturas e experimentem o espaço tridimensional.
HABILIDADES DE BNCC:	AValiação:
Habilidades e Códigos Alfanuméricos da BNCC para os Temas: 1. Introdução à Arte: O que é arte? • EF69AR01: Experimentar, fruir e analisar produções artísticas das diferentes linguagens em contextos pessoais e coletivos, reconhecendo-as como patrimônio cultural da humanidade. • EF69AR03: Pesquisar e discutir os modos como as artes visuais, a dança, a música e o teatro estão presentes em diferentes culturas, tradições e épocas históricas. 2. As diferentes linguagens artísticas (artes visuais, música, teatro e dança) • EF69AR08: Experimentar e explorar diferentes elementos constitutivos das linguagens artísticas (como forma, cor, movimento, som, gesto, espaço) em práticas individuais e coletivas. • EF69AR09: Identificar e discutir as funções sociais da arte em diferentes contextos, culturas e épocas. 3. A importância da arte nas sociedades • EF69AR06: Investigar e refletir sobre a arte como forma de conhecimento, comunicação e expressão em diferentes tempos e espaços. • EF69AR05: Refletir sobre as funções sociais da arte, reconhecendo seu papel na preservação da memória e na construção de identidades culturais. 4. Elementos da arte: linha, cor, forma, textura, espaço	1. Introdução à Arte: O que é arte? Formas de Avaliação: • Discussões em grupo: Avaliar a participação e o envolvimento dos alunos em debates sobre a definição e o papel da arte nas diferentes sociedades, observando a argumentação e a capacidade de respeitar diferentes pontos de vista. • Produção de textos reflexivos: Pedir aos alunos que elaborem um texto dissertativo ou uma resenha crítica sobre o que entenderam de "arte" após as aulas, abordando como ela influencia suas vidas e o ambiente ao redor. • Atividade prática - linha do tempo: Solicitar a criação de uma linha do tempo ilustrada, destacando momentos importantes da história da arte, para verificar a

- **EF69AR07:** Explorar os elementos constitutivos das linguagens artísticas (cor, forma, som, movimento, tempo, espaço, etc.) por meio de criações artísticas individuais e coletivas.
- **EF69AR10:** Analisar, interpretar e criar produções artísticas usando elementos como linha, cor, forma, textura e espaço em diferentes práticas artísticas.

Habilidades e Códigos por Série:

6º Ano:

- **EF69AR01:** Compreender e apreciar diferentes manifestações artísticas e culturais.
- **EF69AR03:** Analisar a presença das artes visuais, dança, música e teatro em diferentes culturas e contextos.

7º Ano:

- **EF69AR04:** Relacionar elementos das linguagens artísticas às características das manifestações culturais de grupos sociais.
- **EF69AR06:** Compreender a arte como forma de conhecimento e comunicação ao longo da história.

8º Ano:

- **EF69AR07:** Explorar elementos como linha, forma, cor, som, e espaço nas práticas artísticas.
- **EF69AR09:** Refletir sobre a função da arte em diferentes contextos sociais e históricos.

9º Ano:

- **EF69AR05:** Reconhecer a arte como patrimônio cultural e seu papel na construção de identidades.
- **EF69AR08:** Experimentar e explorar os elementos constitutivos das linguagens artísticas em práticas coletivas.

compreensão dos contextos históricos e culturais da arte.

2. As diferentes linguagens artísticas (artes visuais, música, teatro e dança)

Formas de Avaliação:

- **Apresentação de grupo:** Dividir os alunos em grupos e solicitar que cada grupo faça uma apresentação (com recursos visuais ou performáticos) sobre uma das linguagens artísticas (artes visuais, música, teatro ou dança), destacando suas características, principais elementos e exemplos.
- **Produção artística:** Propor que os alunos experimentem uma das linguagens artísticas através da criação de um trabalho, como uma pintura, uma peça de teatro, uma coreografia ou uma composição musical.
- **Portfólio:** Pedir que os alunos mantenham um portfólio com reflexões e produções de cada linguagem artística, onde podem incluir desenhos, composições musicais, relatos sobre suas experiências com teatro e dança.

3. A importância da arte nas sociedades

Formas de Avaliação:

- **Projeto de pesquisa:** Realizar uma pesquisa em grupo sobre a importância da arte em diferentes culturas ou momentos históricos, onde os alunos podem criar apresentações visuais (slides, cartazes, vídeos) ou montar exposições temáticas sobre o papel da arte na preservação cultural e em movimentos sociais.
- **Estudo de caso:** Avaliar os alunos através da análise de um estudo de caso, como o impacto da arte no movimento modernista brasileiro ou o uso da arte em manifestações políticas. Solicitar que façam uma

	interpretação crítica do caso estudado. • Análise de obras: Apresentar obras de arte (visuais, musicais, teatrais ou danças) e pedir aos alunos que analisem sua importância dentro do contexto cultural e histórico em que foram criadas, avaliando a profundidade da análise e a capacidade de associar a obra ao seu tempo. 4. Elementos da arte: linha, cor, forma, textura, espaço Formas de Avaliação: • Criação artística individual: Pedir aos alunos que criem uma obra de arte (pode ser um desenho, pintura ou escultura) que explore de forma consciente os elementos da arte (linha, cor, forma, textura, espaço), justificando as escolhas feitas e explicando como utilizaram cada elemento. • Exposição coletiva: Organizar uma exposição com os trabalhos dos alunos, onde cada um deve explicar o uso dos elementos da arte em suas produções. A avaliação pode ser baseada na explicação que os alunos dão sobre suas escolhas estéticas e na capacidade de aplicar o conteúdo estudado. • Análise de obras famosas: Propor uma análise crítica de obras de arte consagradas (por exemplo, de Van Gogh, Kandinsky, ou Mondrian) focando nos elementos formais (linha, cor, textura etc.). Avaliar a capacidade dos alunos de identificar e interpretar esses elementos nas obras.
	Critérios Gerais para Avaliação: 1. Engajamento: Avaliar o envolvimento dos alunos nas atividades, tanto práticas quanto teóricas, considerando o interesse e a participação

nas discussões e projetos em grupo.

2. **Criatividade e Originalidade:** Considerar a capacidade de inovar nas produções artísticas e na elaboração de reflexões, incentivando os alunos a expressarem suas próprias ideias e interpretações.
3. **Habilidade Técnica:** Avaliar a aplicação dos elementos da arte nas produções dos alunos, observando o domínio técnico (no caso das atividades práticas) e a compreensão teórica (nas atividades escritas ou de análise).
4. **Interpretação Crítica:** Observar a habilidade dos alunos em interpretar obras de arte, analisando a relação entre o contexto cultural, histórico e social e os elementos artísticos envolvidos.
5. **Trabalho em Grupo:** Para atividades em grupo, avaliar a capacidade de colaboração, a divisão de tarefas e o respeito ao trabalho coletivo.

METODOLOGIA DE ENSINO:

1. Introdução à Arte: O que é arte?

Metodologias:

- **Aula expositiva dialogada:** Introdução ao conceito de arte através de uma aula expositiva, intercalada com perguntas e reflexões dos alunos. Utilizar recursos visuais (como imagens e vídeos) e promover discussões, incentivando os alunos a refletirem sobre o que consideram "arte" e como ela se manifesta no dia a dia.
- **Estudo dirigido:** Apresentar textos curtos ou fragmentos de obras literárias que discutem o conceito de arte (por exemplo, trechos de Platão ou Leonardo da Vinci), solicitando que os alunos discutam em grupos pequenos suas interpretações.
- **Exploração visual:** Utilizar imagens de diferentes obras de arte, desde pinturas rupestres até arte contemporânea, para que os alunos reflitam sobre como o conceito de arte evoluiu ao longo da história. Essa atividade pode ser feita em forma de análise guiada ou mapa mental.

2. As diferentes linguagens artísticas (artes visuais, música, teatro e dança)

Metodologias:

- **Oficinas práticas interativas:** Dividir os alunos em grupos e realizar oficinas práticas de cada linguagem artística (artes visuais, música, teatro e dança). Por exemplo, uma aula de teatro pode incluir improvisação e jogos dramáticos, enquanto uma oficina de artes visuais pode focar na criação de desenhos ou esculturas.
- **Método de projetos:** Propor que os alunos desenvolvam um projeto artístico utilizando uma das linguagens. Pode ser uma peça teatral, uma pintura coletiva, ou uma

apresentação musical. Essa metodologia é colaborativa e envolve o desenvolvimento de habilidades técnicas e criativas.

- **Rotação por estações:** Criar "estações" ou "postos" na sala de aula, cada um dedicado a uma linguagem artística. Os alunos, divididos em grupos, passam por cada estação para explorar uma linguagem (exemplo: criar uma cena de teatro, ouvir música clássica, desenhar com diferentes técnicas). Isso permite o contato com diversas expressões artísticas em um curto período de tempo.

3. A importância da arte nas sociedades

Metodologias:

- **Estudo de caso:** Propor o estudo de movimentos artísticos que tiveram impacto social significativo (como o Modernismo brasileiro, a Tropicália, ou o muralismo mexicano). Os alunos podem pesquisar em grupos, fazer apresentações, e discutir a influência desses movimentos em suas respectivas sociedades.
- **Debate:** Dividir a sala em dois grupos e promover um debate sobre a importância da arte como agente transformador na sociedade. Cada grupo deve defender uma visão, utilizando exemplos históricos e contemporâneos para apoiar seus argumentos.
- **Aprendizagem baseada em problemas (ABP):** Apresentar um problema relacionado à falta de acesso à arte em determinadas comunidades, ou à destruição de patrimônios culturais. Os alunos devem propor soluções e discutir a relevância da preservação da arte em uma sociedade.

4. Elementos da arte: linha, cor, forma, textura, espaço

Metodologias:

- **Aprendizagem por investigação:** Os alunos investigam e experimentam os elementos da arte de forma prática. Podem ser desafiados a recriar obras de arte famosas utilizando linhas, cores e formas, ou podem explorar a textura e o espaço por meio de atividades manuais, como a modelagem de argila ou colagem.
- **Experimentação guiada:** Orientar os alunos na criação de suas próprias obras, utilizando uma técnica artística específica (como aquarela ou carvão). Durante o processo, o professor oferece feedback e orientações sobre o uso dos elementos da arte.
- **Sala de aula invertida:** Os alunos assistem a vídeos tutoriais sobre técnicas de arte em casa e, na sala de aula, discutem e praticam essas técnicas, criando seus próprios trabalhos artísticos e analisando os elementos (linha, cor, forma, textura, espaço) presentes em suas obras.

Metodologias Gerais para o Ensino de Arte no Ensino Fundamental 2:

1. **Metodologias Ativas:** Utilizar metodologias que incentivem o protagonismo do aluno, como a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), onde os alunos desenvolvem projetos artísticos em grupos e compartilham suas criações com a turma.
2. **Mapas Conceituais:** Ao estudar temas como os elementos da arte, os alunos podem criar mapas conceituais relacionando linha, cor, forma, textura e espaço com exemplos práticos que encontrarem no cotidiano ou nas obras analisadas.
3. **Gamificação:** Introduzir a gamificação nas aulas de arte. Um exemplo seria a criação de "missões" onde os alunos devem aplicar diferentes elementos artísticos em suas criações e ganhar pontos por originalidade, uso técnico, ou interpretação crítica.
4. **Metodologia de exploração colaborativa:** Promover atividades colaborativas, como a criação de uma pintura mural coletiva ou a elaboração de uma exposição de arte na escola, envolvendo diferentes linguagens artísticas. Essa metodologia valoriza o trabalho em grupo e a interdisciplinaridade.
5. **Visitas virtuais a museus:** Explorar museus virtuais e plataformas digitais, como o Google Arts & Culture, para que os alunos conheçam grandes obras e artistas, observando a aplicação dos elementos da arte. Essa metodologia é rica para complementar o ensino presencial com o contato com obras reais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: MEC, 2018.

Documento oficial que estabelece as competências e habilidades para o ensino de arte, assim como outros componentes curriculares, no Brasil.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora.** São Paulo: Livraria Pioneira, 2013.

Clássico da psicologia da arte, aborda os elementos visuais como linha, cor, forma, textura e espaço, e sua percepção no contexto artístico.

GARDNER, Howard. **Arte, Mente e Cérebro: uma abordagem cognitiva à criatividade.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.

Uma obra importante para entender a relação entre arte e cognição, oferecendo insights sobre como a arte estimula o desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos.

BARBOSA, Ana Mae. **Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte.** São Paulo: Cortez, 2010.

Um dos maiores nomes do ensino de arte no Brasil, Ana Mae Barbosa reflete sobre as transformações e desafios do ensino da arte no país.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas Artes Visuais.** São Paulo: Perspectiva, 2012.

Esse livro oferece uma análise profunda sobre a interpretação e o significado das artes visuais, essencial para a compreensão crítica das obras.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O Que É Arte.** São Paulo: Brasiliense, 2007.

Parte da coleção Primeiros Passos, este livro oferece uma introdução clara e acessível sobre a definição e os múltiplos significados de arte.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à Filosofia.** São Paulo: Ática, 2013.

Embora focado em filosofia, este livro traz reflexões sobre estética e a importância da arte no pensamento crítico, útil para estimular discussões em sala de aula.

DANTO, Arthur. **A Transfiguração do Lugar-comum.** São Paulo: Cosac Naify, 2010.

Uma obra fundamental para discutir a estética e as fronteiras entre arte e não-arte, promovendo reflexões críticas sobre o que constitui uma obra de arte.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade.** São Paulo: Edusp, 2010.

Oferece uma análise contemporânea sobre a arte no contexto das culturas híbridas, refletindo sobre a globalização e a arte popular e erudita.

MONTEIRO, Thais. **Metodologia do Ensino de Arte.** São Paulo: FTD, 2011.

Livro didático que explora metodologias aplicadas ao ensino de artes, com foco nas diversas linguagens artísticas e nas estratégias pedagógicas.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de Leitura.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

Embora focado em leitura, este livro oferece abordagens pedagógicas que podem ser aplicadas na interpretação de obras de arte e outras linguagens artísticas.

REIS, Fernando de Azevedo. **História da Arte: Do Renascimento aos Nossos Dias.** São Paulo: Martins Fontes, 2008.

Uma obra abrangente que aborda o desenvolvimento histórico das artes, essencial para situar os alunos no contexto das diferentes épocas artísticas.

VANGUARDAS EUROPEIAS

As **vanguardas europeias** foram movimentos artísticos e culturais que emergiram no início do século XX, em resposta às transformações políticas, sociais e tecnológicas que marcaram o período. Esses movimentos romperam com as tradições artísticas anteriores e introduziram novas formas de expressão, influenciando profundamente as artes visuais, a literatura, o teatro, o cinema e a música. Quatro dos principais movimentos de vanguarda foram o **Cubismo**, o **Futurismo**, o **Dadaísmo** e o **Surrealismo**. A seguir, vamos explorar cada um desses movimentos em detalhe:



1. Cubismo (1907 - 1914)

Contexto e Características: O **Cubismo** foi um dos primeiros movimentos vanguardistas e teve como principais expoentes os pintores Pablo Picasso e Georges Braque. O movimento surgiu em Paris, por volta de 1907, e desafiou as convenções de representação realista que dominavam as artes desde o Renascimento. Em vez de buscar uma perspectiva única, os cubistas representavam os objetos a partir de múltiplos ângulos e pontos de vista, fragmentando as formas em geometria.

Principais Características:

- Fragmentação de objetos e figuras em formas geométricas, principalmente cubos e planos.
- Multiplicidade de perspectivas em uma única imagem, rejeitando a noção de um único ponto de vista fixo.
- Paleta de cores reduzida, focada em tons terrosos e neutros.
- Fusão entre figura e fundo, criando uma superfície plana e eliminando a profundidade tradicional.

Impacto e Influências: O Cubismo influenciou uma ampla gama de disciplinas, incluindo escultura, arquitetura, design e literatura. Na arte, ele foi o ponto de partida para outras correntes artísticas, como o Futurismo e o Construtivismo. Sua abordagem à fragmentação e multiplicidade de pontos de vista também ecoou no cinema e na fotografia.

2. Futurismo (1909 - 1944)

Contexto e Características: O **Futurismo** surgiu na Itália em 1909, com a publicação do *Manifesto Futurista* pelo poeta Filippo Tommaso Marinetti. Esse movimento foi caracterizado por sua celebração do progresso tecnológico, da

velocidade e da violência, rejeitando o passado e exaltando a energia da vida moderna, especialmente a máquina e o dinamismo das cidades.

Principais Características:

- Fascínio pela modernidade, velocidade, máquinas, automóveis e aviões.
- Tentativa de capturar o movimento em obras de arte estáticas, utilizando linhas dinâmicas e formas angulosas.
- Rejeição do passado, incluindo tradições artísticas e culturais, com foco no presente e no futuro.
- Exploração da violência e do caos como forças criativas e renovadoras.



Impacto e Influências: O Futurismo influenciou diversos campos além das artes visuais, como a literatura, a música e o teatro. Na arquitetura e no design, o movimento inspirou a criação de formas aerodinâmicas e edificações modernas. O cinema também absorveu influências do Futurismo, especialmente na experimentação com a montagem rápida e na tentativa de captar a energia do movimento.

3. Dadaísmo (1916 - 1924)

Contexto e Características: O **Dadaísmo** surgiu em Zurique, Suíça, em 1916, durante a Primeira Guerra Mundial, como uma resposta direta ao horror e à irracionalidade do conflito. Artistas como Tristan Tzara, Hugo Ball e Marcel Duchamp lideraram o movimento, que se caracterizou pelo seu espírito antiarte, anárquico e pela rejeição às normas estabelecidas. O Dadaísmo foi uma forma de protesto contra a lógica e a razão que, na visão dos dadaístas, haviam levado à destruição da guerra.

Principais Características:

- Uso do absurdo, do irracional e da aleatoriedade como elementos centrais da criação artística.
- Rejeição das convenções e instituições artísticas, promovendo uma "antiarte" que desafiava as definições tradicionais de beleza e significado.
- Uso de técnicas como colagem, montagem, ready-mades (objetos do cotidiano transformados em arte, como *A Fonte* de Duchamp).
- Exploração da provocação e do humor como forma de subverter as expectativas do público.

Impacto e Influências: O Dadaísmo deixou uma marca profunda na arte contemporânea, influenciando movimentos como o Surrealismo, o Neoconcretismo e a arte conceitual. Ele foi pioneiro em questionar a função da arte na sociedade, abrindo caminho para a performance art e a arte experimental do século XX.

4. Surrealismo (1924 - 1966)

Contexto e Características: O Surrealismo surgiu oficialmente em 1924 com a publicação do *Manifesto Surrealista* por André Breton. O movimento, fortemente influenciado pelas teorias psicanalíticas de Sigmund Freud, buscava libertar a mente humana do controle racional e explorar o inconsciente e os sonhos como fontes de criação artística. Os surrealistas acreditavam que a verdadeira arte emergia dos desejos reprimidos e das associações subconscientes.



Principais Características:

- Exploração do inconsciente, dos sonhos e das fantasias como matéria-prima para a criação artística.
- Uso de técnicas como a colagem automática, a escrita automática e a pintura "sonhadora", que permitem o livre fluxo de ideias.
- Distorção da realidade e da lógica, criando cenas oníricas e ilógicas, muitas vezes com elementos que se combinam de maneira inesperada.
- Representação da dualidade entre o real e o imaginário, frequentemente utilizando símbolos e metáforas para representar emoções profundas e experiências psíquicas.

Impacto e Influências: O Surrealismo influenciou diversas áreas da arte e da cultura, incluindo a literatura, o cinema e a fotografia. Cineastas como Luis Buñuel e Salvador Dalí trouxeram o Surrealismo para o cinema em filmes como *O Cão Andaluz* (1929). Além disso, o movimento teve um impacto significativo no design gráfico e na moda, com sua estética de quebra de regras e a busca por uma realidade ampliada.

ARTES

Aluno(a):

Nº

Professor(a):

Ano:

Data: ____/____/____

1. O movimento que introduziu a ideia de múltiplas perspectivas em uma única obra, fragmentando figuras e objetos em formas geométricas, teve grande influência nas artes visuais do século XX. Esse movimento é:

- a) Surrealismo
- b) Dadaísmo
- c) Cubismo
- d) Futurismo
- e) Concretismo

2. A exaltação da velocidade, das máquinas e do dinamismo das cidades modernas caracterizou um movimento vanguardista que rejeitava o passado. Esse movimento é:

- a) Expressionismo
- b) Futurismo
- c) Dadaísmo
- d) Realismo
- e) Surrealismo

3. A criação de ready-mades e a utilização do absurdo, da aleatoriedade e da provocação na arte são características principais de um movimento que rejeitava as convenções estabelecidas. Esse movimento é:

- a) Cubismo
- b) Futurismo
- c) Dadaísmo
- d) Impressionismo
- e) Barroco

4. O uso dos sonhos e do inconsciente como matéria-prima para criar cenas ilógicas e fantásticas foi amplamente explorado por um movimento que tinha forte influência da psicanálise freudiana. Esse movimento é:

- a) Simbolismo
- b) Realismo
- c) Futurismo
- d) Surrealismo
- e) Expressionismo

5. A técnica de fragmentação geométrica, como observado na obra *Les Femmes d'Alger*, é associada a um movimento que desafiou as noções tradicionais de perspectiva. Esse movimento é:

- a) Surrealismo
 - b) Dadaísmo
 - c) Cubismo
 - d) Impressionismo
 - e) Barroco
-

6. A valorização da máquina e da energia das cidades modernas, com foco no dinamismo e na velocidade, foi tema central em um movimento liderado por Filippo Marinetti. Esse movimento é:

- a) Impressionismo
 - b) Expressionismo
 - c) Futurismo
 - d) Dadaísmo
 - e) Cubismo
-

7. A criação de objetos comuns transformados em arte, como o famoso *A Fonte* de Marcel Duchamp, exemplifica uma característica chave de um movimento vanguardista que se opunha à arte tradicional. Esse movimento é:

- a) Surrealismo
 - b) Dadaísmo
 - c) Futurismo
 - d) Cubismo
 - e) Romantismo
-

8. A dualidade entre o real e o imaginário e a busca por libertar o inconsciente, muitas vezes por meio de imagens oníricas, foram centrais no trabalho de Salvador Dalí e Luis Buñuel, pertencentes a um movimento conhecido como:

- a) Realismo
 - b) Surrealismo
 - c) Futurismo
 - d) Dadaísmo
 - e) Neoclassicismo
-

9. A ideia de que a arte pode ser uma crítica à racionalidade e à lógica, propondo a desconstrução de conceitos estabelecidos e o uso do absurdo, marcou fortemente a criação de um movimento vanguardista em meio à Primeira Guerra Mundial. Esse movimento é:

- a) Futurismo
- b) Simbolismo
- c) Expressionismo

- d) Dadaísmo
 - e) Cubismo
-

10. O movimento que explorou a fragmentação de formas e a multiplicidade de pontos de vista em suas obras influenciou não só as artes plásticas, mas também o design e a arquitetura moderna. Esse movimento é:

- a) Dadaísmo
 - b) Cubismo
 - c) Expressionismo
 - d) Surrealismo
 - e) Futurismo
-

GABARITO:

1. c) Cubismo
2. b) Futurismo
3. c) Dadaísmo
4. d) Surrealismo
5. c) Cubismo
6. c) Futurismo
7. b) Dadaísmo
8. b) Surrealismo
9. d) Dadaísmo
10. b) Cubismo

ARTES

Aluno(a):

Nº

Professor(a):

Ano:

Data: ____/____/____

1. Descrição de como o Cubismo transformou a representação das formas na arte ao fragmentar objetos e figuras em múltiplos ângulos simultâneos.

2. Relato sobre o impacto do Futurismo na arte e como ele exaltava o progresso tecnológico, as máquinas e a velocidade, rejeitando tradições artísticas do passado.

3. Explicação sobre as características do Dadaísmo que desafiavam o conceito de arte tradicional e promoviam o uso do absurdo e da provocação.

4. Descrição da influência da psicanálise freudiana no desenvolvimento do Surrealismo e no uso do inconsciente como fonte de criação artística.

5. Análise da obra *Les Femmes d'Alger*, de Picasso, destacando como ela exemplifica os princípios cubistas de fragmentação e múltiplas perspectivas.

6. Discussão sobre como o Futurismo incorporou o dinamismo da vida moderna e a energia das cidades industriais em suas obras.

7. Relato sobre o uso de ready-mades por Marcel Duchamp e como esses objetos comuns transformados em arte romperam com as convenções tradicionais da estética.

8. Explicação sobre a importância dos sonhos e do subconsciente no Surrealismo, utilizando exemplos de obras de Salvador Dalí ou Luis Buñuel.

9. Análise da rejeição à racionalidade e ao academicismo no Dadaísmo, em resposta ao caos da Primeira Guerra Mundial, e como isso moldou sua estética.

10. Descrição de como o Cubismo influenciou outros campos além das artes visuais, como o design e a arquitetura, introduzindo novas formas de ver e representar o espaço.

GABARITOS:

1. O Cubismo revolucionou a representação artística ao fragmentar formas e figuras em planos geométricos, mostrando diferentes ângulos simultaneamente, em vez de uma perspectiva única. Essa abordagem inovadora transformou a arte moderna.
2. O Futurismo, liderado por Marinetti, exaltava a velocidade, as máquinas e a vida moderna, rejeitando o passado e as tradições artísticas. Esse movimento celebrou o dinamismo da era industrial e a energia das grandes cidades.
3. O Dadaísmo desafiou as convenções tradicionais da arte ao promover o uso do absurdo, da provocação e da aleatoriedade. Esse movimento rejeitava a lógica e a racionalidade, utilizando colagens, ready-mades e performances provocativas.
4. A psicanálise freudiana influenciou o Surrealismo ao trazer o inconsciente e os sonhos para o centro da criação artística. Os surrealistas acreditavam que a arte deveria explorar o subconsciente, utilizando imagens oníricas e ilógicas para expressar os desejos reprimidos.
5. *Les Femmes d'Alger (O Versão O)* exemplifica o Cubismo ao mostrar figuras femininas fragmentadas em múltiplas perspectivas simultâneas. Picasso desconstrói a forma humana em planos geométricos, rompendo com a representação realista tradicional.
6. O Futurismo incorporou a vida moderna ao retratar o dinamismo, a energia das máquinas e o movimento das cidades industriais. Esse movimento glorificava o progresso tecnológico e a velocidade da nova era.
7. Marcel Duchamp utilizou ready-mades, como *A Fonte*, para transformar objetos cotidianos em arte, rompendo com as convenções tradicionais. Esses objetos desafiavam o conceito de arte ao serem apresentados fora de seu contexto usual.
8. No Surrealismo, os sonhos e o subconsciente eram fontes primordiais de criação artística. Salvador Dalí, por exemplo, explorou o mundo onírico em suas pinturas, criando imagens irreais e perturbadoras, como em *A Persistência da Memória*.
9. O Dadaísmo rejeitava a racionalidade e o academicismo como resposta ao caos da Primeira Guerra Mundial. Utilizando técnicas como a colagem e o ready-made, os dadaístas promoviam o absurdo e o irracional como meios de expressar sua visão do mundo.
10. O Cubismo influenciou o design e a arquitetura ao introduzir a ideia de fragmentação e multiplicidade de pontos de vista. Essa abordagem levou à criação de formas geométricas e à desconstrução do espaço nas artes visuais, design e edificações arquitetônicas.

Introdução às Vanguardas Europeias

As vanguardas europeias foram movimentos artísticos que surgiram no início do século XX. Eles desafiaram as normas tradicionais da arte e da sociedade, buscando novas formas de expressão e novas maneiras de pensar o mundo.





O Cubismo

O Cubismo foi um movimento artístico revolucionário que desafiou as convenções tradicionais de representação. Os artistas cubistas buscavam representar a realidade de forma fragmentada e abstrata, explorando a geometria e a decomposição de formas.

Principais características do Cubismo

Fragmentação	Multiperspectivismo	Abstração	Plano Bidimensional
O Cubismo decompõe a forma e o espaço, fragmentando os objetos em formas geométricas. As formas não são representadas de forma realista, mas como um conjunto de planos interconectados.	O Cubismo apresenta diferentes pontos de vista de um mesmo objeto. As formas são mostradas de forma simultânea, como se o observador pudesse ver o objeto de todos os ângulos ao mesmo tempo.	O Cubismo abstrai a realidade, reduzindo os objetos a formas geométricas básicas. A cor, o volume e a profundidade são distorcidos para criar um efeito abstrato.	O Cubismo busca representar a realidade em um plano bidimensional. A profundidade e o volume são representados através de linhas e formas, eliminando a perspectiva tradicional.

Principais artistas do Cubismo

Pablo Picasso

Considerado o pai do cubismo, Picasso revolucionou a arte com suas pinturas inovadoras que fragmentaram a realidade em formas geométricas e múltiplos pontos de vista. Sua obra mais conhecida, "Guernica," retrata os horrores da guerra de uma maneira brutal e impactante.

Georges Braque

Braque foi um dos pioneiros do cubismo junto a Picasso, explorando as formas geométricas e a fragmentação da realidade. Suas obras, como "Violão e Fruta", mostram a influência do cubismo analítico em sua busca por uma nova linguagem artística.

Juan Gris

Gris trouxe uma nova dimensão ao cubismo com sua atenção meticulosa aos detalhes e à composição. Ele explorou a relação entre formas e cores, criando obras como "O Violão" que sintetizam as características principais do cubismo.

Fernand Léger

Léger desenvolveu um estilo cubista mais sintético e vibrante, com ênfase em formas geométricas e cores contrastantes. Obras como "Três Mulheres" expressam seu interesse na representação da figura humana em um contexto urbano e industrial.

O Futurismo

O Futurismo foi um movimento artístico e cultural que surgiu na Itália no início do século XX.

Ele celebrava a velocidade, a tecnologia e a modernidade, rejeitando o passado e o tradicional.



Principais características do Futurismo

1

1. Movimento e Velocidade

O Futurismo celebrava a modernidade e a velocidade, buscando representar o dinamismo da vida urbana.

3

3. Ruptura com a Tradição

O Futurismo rejeitava as convenções da arte tradicional, buscando novas formas de expressão e experimentação.

2

2. Exaltação da Máquina

A máquina era vista como um símbolo de progresso e força, e suas formas e funcionalidades eram incorporadas às obras de arte.

4

4. Busca pela Sensação

O Futurismo buscava transmitir a intensidade e a efemeridade da experiência sensorial, explorando a fragmentação e a dinâmica da percepção.

Principais artistas do Futurismo



Umberto Boccioni

Um dos fundadores do movimento, Boccioni era conhecido por suas esculturas e pinturas que exploravam a ideia de movimento e velocidade.



Carlo Carrà

Carrà foi um dos artistas mais importantes do Futurismo italiano, conhecido por suas pinturas de paisagens urbanas e de velocidade.



Giacomo Balla

Balla era conhecido por suas pinturas que retratavam o movimento, velocidade e a energia do mundo moderno.



Luigi Russolo

Russolo era conhecido por suas pinturas que exploravam o som e a música, e por suas composições abstratas com cores vibrantes.

O Dadaísmo

O Dadaísmo foi um movimento artístico que surgiu na Europa durante a Primeira Guerra Mundial. O movimento rejeitava as normas e convenções tradicionais da arte, e os artistas Dadaístas buscavam desafiar as expectativas do público e questionar a ordem estabelecida.



Principais características do Dadaísmo



Absurdo e Ironicamente Provocador

O Dadaísmo desafiou a lógica e a razão, buscando o absurdo e o choque, ironizando as convenções sociais e artísticas.



Antiarte e Anti-Racionalismo

O movimento rejeitou a arte tradicional, rompendo com a estética e a lógica, buscando o caos e o anti-racionalismo, questionando o próprio conceito de arte.



Atitude Desconstrutiva

O Dadaísmo tinha uma atitude destrutiva, buscando desconstruir e subverter as normas sociais e as convenções artísticas, gerando protesto e revolta.

Principais artistas do Dadaísmo

1

Marcel Duchamp

Considerado um dos fundadores do movimento, Duchamp ficou conhecido por suas obras prontas, como o famoso "Fontaine", que questionavam a arte tradicional e a própria definição de arte.

3

Tristan Tzara

Escreveu poemas e manifestos dadaístas, defendendo o uso da linguagem e da imagem de forma aleatória e experimental.

2

Hugo Ball

Poeta e dramaturgo, Ball foi um dos primeiros artistas a realizar performances dadaístas, como leituras poéticas com sons inusitados e absurdos.

4

Man Ray

Foi um dos principais fotógrafos dadaístas, conhecido por suas imagens surrealistas e abstratas.

O Surrealismo

O Surrealismo surgiu no início do século XX e se caracterizou por sua busca por representar a realidade através de uma perspectiva subjetiva e onírica, explorando o inconsciente e o subconsciente.





Principais características do Surrealismo

O Inconsciente

O Surrealismo buscava explorar o inconsciente e os sonhos, revelando a realidade em seu estado mais puro e irreal.

Liberdade Criativa

Os artistas surrealistas buscavam a liberdade de expressão, rompendo com as convenções da arte tradicional e explorando novas formas de expressão.

Combinação do Real e do Irreal

O Surrealismo combinava elementos do mundo real com elementos absurdos e oníricos, criando imagens e narrativas surpreendentes e perturbadoras.

Humor Negro e Absurdo

O Surrealismo utilizava o humor negro e o absurdo para desafiar a lógica e as normas sociais, revelando o lado obscuro e irônico da realidade.

Principais artistas do Surrealismo



Salvador Dalí

Pintor espanhol conhecido por suas imagens icônicas e oníricas, explorando temas como o inconsciente e a realidade distorcida.



René Magritte

Artista belga que desafiou as percepções visuais com suas obras abstratas e enigmáticas, questionando a realidade e a linguagem.



Max Ernst

Artista alemão que utilizou técnicas de colagem e montagem para criar paisagens surrealistas e imaginativas, explorando o mundo dos sonhos e da fantasia.



Giorgio de Chirico

Artista italiano que pintou paisagens urbanas e arquitetura de forma surrealista, criando uma atmosfera melancólica e enigmática.

Influência das Vanguardas na arte contemporânea

As vanguardas europeias tiveram grande impacto na arte contemporânea. Os movimentos do início do século XX influenciaram artistas de todas as áreas. Os princípios de experimentação, abstração e quebra de convenções perduram até hoje.

Os movimentos vanguardistas desafiaram as normas estéticas. Eles abriram caminho para novas formas de expressão artística, dando origem a diversas correntes que ainda hoje inspiram criadores.



PLANO DE AULA – 1º BIMESTRE

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS	ANO DE ESCOLARIDADE	ANO LETIVO
COMPONENTE CURRICULAR: ARTES	9º ANO	
Professor(a):	Início do Período:	
Escola:	Fim do Período:	

OBJETO DO CONHECIMENTO:

- Vanguardas europeias: Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo
- A influência dessas vanguardas nas artes visuais e no cinema
- Picasso e o cubismo: uma nova forma de ver o mundo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Vanguardas europeias: Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo

Objetivos Específicos:

- Compreender o contexto histórico e cultural em que surgiram as vanguardas artísticas europeias, como respostas às transformações sociais, tecnológicas e políticas do início do século XX.
- Identificar as principais características de cada movimento de vanguarda: o uso de formas geométricas e a fragmentação no Cubismo, o dinamismo e a celebração da velocidade no Futurismo, a crítica ao racionalismo e a busca pela irreverência no Dadaísmo, e o subconsciente e os sonhos no Surrealismo.
- Estimular o pensamento crítico sobre como essas vanguardas romperam com as tradições artísticas anteriores, promovendo novas formas de ver e representar o mundo.
- Analisar obras emblemáticas de cada movimento, como as pinturas de Picasso (Cubismo), os manifestos futuristas de Marinetti, as colagens de Hannah Höch (Dadaísmo) e as pinturas surrealistas de Salvador Dalí.
- Incentivar os alunos a criar suas próprias releituras de obras de vanguarda, experimentando técnicas como a colagem, a pintura fragmentada ou a construção de imagens oníricas, desenvolvendo sua criatividade e expressão artística.

2. A influência dessas vanguardas nas artes visuais e no cinema

Objetivos Específicos:

- Refletir sobre a influência dos movimentos de vanguarda europeus nas artes visuais e no cinema do século XX e XXI, identificando elementos cubistas, futuristas, dadaístas e surrealistas em obras contemporâneas.
- Compreender como o Cubismo introduziu novas formas de ver e representar a realidade tridimensional, influenciando o design gráfico, a fotografia e o cinema experimental.
- Estudar como o Futurismo inspirou cineastas na criação de cenas dinâmicas e na exploração da

RECURSOS DIDÁTICOS:

1. Vanguardas europeias: Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo

Recursos Didáticos:

- **Imagens e reproduções de obras:** Utilizar imagens de obras representativas dos movimentos de vanguarda, como *Les Femmes d'Alger (O Jogo da Cartas)* de Picasso (Cubismo), *Dinamismo de um Cão na Coleira* de Giacomo Balla (Futurismo), colagens dadaístas de Hannah Höch, e *A Persistência da Memória* de Salvador Dalí (Surrealismo). Projeções em sala de aula permitem que os alunos observem detalhes dessas obras.
- **Vídeos e documentários:** Exibir documentários que abordem o contexto histórico das vanguardas europeias e seus principais artistas, como "*Picasso e o Cubismo*" ou "*Surrealismo: Um Mundo de Sonhos*". Isso ajuda a contextualizar os movimentos e seus impactos nas artes.
- **Manifestações artísticas escritas:** Distribuir trechos de manifestos, como o *Manifesto Futurista* de Marinetti, e realizar leituras coletivas, seguidas de

velocidade e da tecnologia, observando sua presença em filmes futuristas e de ficção científica. • Analisar o impacto do Dadaísmo no cinema experimental, com seu uso de colagem e montagem, especialmente em filmes como <i>Entr'acte</i> (1924) de René Clair e as influências no cinema de vanguarda. • Explorar o legado surrealista no cinema, destacando como cineastas como Luis Buñuel e David Lynch utilizaram imagens oníricas e narrativas ilógicas para desconstruir a realidade.	discussões sobre os ideais que impulsionaram os artistas das vanguardas a romper com as convenções artísticas da época. • Oficina de colagem dadaísta e surrealista: Organizar oficinas práticas onde os alunos criam colagens inspiradas no Dadaísmo ou no Surrealismo, utilizando revistas, jornais, tecidos e outros materiais. Essa prática aproxima os alunos das técnicas usadas por artistas como Max Ernst e Man Ray. • Linhas do tempo visuais: Criar uma linha do tempo na sala de aula que ilustre o surgimento e a evolução dos movimentos de vanguarda, conectando-os aos eventos históricos, como as Guerras Mundiais e a Revolução Industrial. Isso ajudará os alunos a compreenderem como o contexto histórico influenciou esses movimentos.
3. Picasso e o cubismo: uma nova forma de ver o mundo Objetivos Específicos: • Estudar a biografia de Pablo Picasso, compreendendo o contexto em que desenvolveu o Cubismo e como suas inovações artísticas romperam com as convenções de representação tridimensional. • Analisar a obra <i>Les Femmes d'Alger (O J) (1911)</i> como um marco no início do Cubismo, destacando como Picasso fragmentou as formas e utilizou múltiplos pontos de vista em uma única composição. • Compreender como o Cubismo mudou a maneira de ver o mundo, rompendo com a perspectiva linear renascentista e introduzindo uma visão multifacetada dos objetos e figuras. • Incentivar os alunos a recriar obras ou composições inspiradas no Cubismo, utilizando técnicas como a sobreposição de formas, o uso de linhas geométricas e a decomposição de figuras. • Refletir sobre o impacto do Cubismo na arte contemporânea e como essa nova forma de ver o mundo influenciou movimentos posteriores, como o Abstracionismo e o Construtivismo.	
	2. A influência dessas vanguardas nas artes visuais e no cinema Recursos Didáticos: • Projeções de trechos de filmes: Exibir cenas de filmes influenciados por movimentos de vanguarda, como <i>"O Cão Andaluz"</i> (1929) de Luis Buñuel e Salvador Dalí (Surrealismo) e <i>"Entr'acte"</i> (1924) de René Clair (Dadaísmo). O cinema expressionista alemão, com filmes como <i>"O Gabinete do Dr."</i>

Caligari", também pode ser explorado para mostrar a influência do Cubismo e Surrealismo no uso da luz e sombra.

- **Ferramentas digitais para edição de vídeo:** Propor que os alunos utilizem programas simples de edição de vídeo (como *Windows Movie Maker* ou *iMovie*) para criar curtas experimentais influenciados pelo Dadaísmo ou Surrealismo, explorando técnicas de montagem, colagem e sobreposição de imagens.
- **Exibição de curtas-metragens:** Os alunos podem criar seus próprios curtas experimentais, usando celulares e programas de edição. As criações podem ser apresentadas em uma "mostra de cinema experimental", promovendo o engajamento com as técnicas das vanguardas no cinema.
- **Galeria virtual de obras contemporâneas:** Utilizar plataformas digitais como *Google Arts & Culture* para explorar como as vanguardas influenciaram a arte visual contemporânea. Os alunos podem acessar museus de arte moderna e buscar obras que ainda carregam elementos cubistas, futuristas e surrealistas.

3. Picasso e o cubismo: uma nova forma de ver o mundo

Recursos Didáticos:

- **Projeções de obras de Picasso:** Apresentar projeções de obras icônicas de Picasso, como *Guernica*, *Les Demoiselles d'Avignon* e suas naturezas-mortas cubistas. Incentivar a análise dos detalhes das obras, como a fragmentação das formas e os diferentes pontos de vista.
- **Oficina de releitura cubista:** Realizar uma oficina prática onde os alunos criem suas próprias obras de arte inspiradas no Cubismo. Fornecer materiais como papel, tinta e revistas para que eles experimentem a fragmentação das formas e o uso de cores planas.
- **Ferramentas digitais de arte:** Utilizar softwares como *Paint* ou *Tux Paint* para que os alunos recriem digitalmente obras no estilo cubista, explorando a decomposição de formas e figuras. Essa abordagem permite que os alunos experimentem com a técnica de maneira moderna e interativa.
- **Estudo de textos biográficos:** Fornecer textos biográficos simplificados sobre a vida de Picasso, suas influências artísticas e o desenvolvimento do Cubismo. Propor que os alunos façam uma leitura guiada, com discussões sobre como ele revolucionou a arte ao desconstruir a forma tradicional de ver o mundo.
- **Vídeos tutoriais de técnicas cubistas:** Exibir vídeos tutoriais que

	ensinam a criar obras no estilo cubista, explicando o processo de fragmentação e recomposição de figuras e objetos. Os alunos podem seguir o passo a passo para criar suas próprias obras inspiradas em Picasso.
HABILIDADES DE BNCC:	AVALIAÇÃO:
1. Vanguardas europeias: Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo • EF69AR01: Experimentar, fruir e analisar produções artísticas das diferentes linguagens em contextos pessoais e coletivos, reconhecendo-as como patrimônio cultural da humanidade. • EF69AR02: Pesquisar e discutir as características das vanguardas europeias (Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo), explorando suas relações com o contexto histórico e social em que surgiram. • EF69AR05: Refletir sobre as funções sociais da arte, reconhecendo seu papel na preservação da memória e da identidade cultural de diferentes movimentos artísticos de vanguarda. 2. A influência dessas vanguardas nas artes visuais e no cinema • EF69AR04: Identificar e analisar a influência das vanguardas europeias nas artes visuais e no cinema, destacando como os movimentos cubista, futurista, dadaísta e surrealista transformaram a forma de representar a realidade e a subjetividade. • EF69AR06: Relacionar as produções artísticas de vanguarda com as manifestações artísticas contemporâneas, compreendendo sua influência nas artes visuais, no cinema e na fotografia. • EF69AR09: Explorar as linguagens das artes visuais e do cinema em projetos experimentais, inspirados pelas vanguardas, utilizando técnicas como colagem, montagem e fragmentação. 3. Picasso e o cubismo: uma nova forma de ver o mundo • EF69AR03: Compreender e analisar o impacto do Cubismo, especialmente de Pablo Picasso, nas artes visuais e na forma de ver o mundo, identificando a fragmentação e os múltiplos pontos de vista como características centrais. • EF69AR07: Experimentar técnicas artísticas inovadoras, inspiradas no Cubismo, para criar composições que explorem diferentes pontos de vista, utilizando fragmentação de formas e figuras. • EF69AR10: Produzir releituras de obras cubistas, recriando as técnicas de decomposição de figuras e espaços, e apresentando as produções em exposições ou mostras de arte na escola.	1. Vanguardas europeias: Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo Formas de Avaliação: • Produção artística prática: Solicitar que os alunos criem obras de arte inspiradas em uma ou mais vanguardas europeias, como o Cubismo ou Surrealismo. Avaliar a aplicação dos conceitos estudados, como a fragmentação cubista, a fluidez das formas no Surrealismo, ou o dinamismo do Futurismo. Critérios a serem considerados: criatividade, originalidade, e a aplicação correta das técnicas. • Análise crítica de obras: Pedir aos alunos que escrevam uma análise crítica de uma obra específica de cada movimento vanguardista, como <i>Les Femmes d'Alger</i> (O Jogo de Cartas) (Cubismo), <i>A Persistência da Memória</i> (Surrealismo) ou colagens dadaístas. Avaliar a capacidade de interpretar a obra, destacando suas características principais, seu contexto histórico e a inovação artística envolvida. • Apresentação em grupo sobre as vanguardas: Propor que os alunos, em grupos, apresentem um movimento de vanguarda escolhido, explicando seu surgimento, suas principais características e influências. Avaliar o trabalho colaborativo, a clareza na

	apresentação e a capacidade de pesquisa e síntese. • Debates sobre o impacto cultural das vanguardas: Realizar debates em sala de aula sobre o impacto social, cultural e artístico das vanguardas na história da arte e na cultura contemporânea. Avaliar a participação ativa, a argumentação e a capacidade de relacionar o conteúdo com o contexto atual.
	2. A influência dessas vanguardas nas artes visuais e no cinema Formas de Avaliação: • Produção de curtas-metragens experimentais: Solicitar que os alunos criem um curta-metragem ou vídeo experimental inspirado por uma das vanguardas, como o Dadaísmo ou o Surrealismo. Avaliar a criatividade, o uso de técnicas de montagem, colagem e sobreposição, além da capacidade de transmitir uma ideia ou conceito visual. • Análise de cenas de filmes: Pedir que os alunos analisem cenas de filmes que tenham sido influenciados pelos movimentos de vanguarda, como <i>O Cão Andaluz</i> de Luis Buñuel (Surrealismo). Avaliar a interpretação dos alunos sobre a estética do filme, as influências das vanguardas e a inovação técnica ou narrativa. • Trabalhos escritos comparativos: Propor que os alunos façam uma comparação entre as características das vanguardas artísticas e como elas influenciaram a estética do cinema e das artes visuais contemporâneas. Avaliar a capacidade de identificar essas influências e de realizar comparações coerentes entre as artes visuais e o cinema.

	• Exposição de vídeos experimentais: Organizar uma mostra de curtas produzidos pelos alunos, onde eles possam apresentar suas criações inspiradas pelas vanguardas. Avaliar a apresentação dos trabalhos, o processo criativo e a reflexão sobre o resultado final.
	3. Picasso e o cubismo: uma nova forma de ver o mundo Formas de Avaliação: • Releitura de obras de Picasso: Pedir que os alunos façam releituras de obras cubistas de Picasso, como <i>Guernica</i> ou <i>Les Femmes d'Alger</i>, utilizando diferentes materiais como tinta, recortes e colagens. Avaliar a interpretação dos alunos das técnicas cubistas, como a fragmentação e os múltiplos pontos de vista. • Exposição de trabalhos cubistas: Organizar uma exposição dos trabalhos criados pelos alunos, onde eles apresentam suas releituras cubistas ou obras originais inspiradas em Picasso. Avaliar a originalidade, o uso das técnicas do Cubismo e a explicação sobre o processo criativo. • Quiz ou questionário teórico: Aplicar um questionário com perguntas sobre a biografia de Picasso, o surgimento do Cubismo, e a importância das inovações desse movimento. Avaliar o conhecimento teórico dos alunos sobre o contexto histórico e as técnicas associadas ao Cubismo. • Autoavaliação e avaliação por pares: Pedir que os alunos reflitam sobre o próprio processo criativo em suas obras cubistas, escrevendo uma autoavaliação. Além disso, promover uma avaliação por

pares, onde os colegas comentem os trabalhos uns dos outros, destacando aspectos positivos e áreas de melhoria. Avaliar a capacidade crítica e a argumentação dos alunos.

METODOLOGIA DE ENSINO:

1. Vanguardas europeias: Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo

Metodologias:

- **Aula Expositiva Dialogada com Recursos Visuais**

Utilizar projeções de obras emblemáticas de cada movimento vanguardista, como *Les Femmes d'Alger* de Picasso (Cubismo), colagens de Hannah Höch (Dadaísmo), e *A Persistência da Memória* de Salvador Dalí (Surrealismo). Durante a exposição, promover diálogos com os alunos, incentivando questionamentos sobre as características dos movimentos, suas inovações e impactos.

- **Oficinas Artísticas Práticas**

Propor oficinas de arte onde os alunos criam obras inspiradas nas vanguardas, utilizando técnicas como colagem (Dadaísmo), fragmentação de formas (Cubismo) e a criação de cenas oníricas (Surrealismo). Durante as oficinas, estimular a experimentação de materiais diversos e a criatividade dos alunos.

- **Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP)**

Desenvolver um projeto em grupo no qual os alunos investiguem um movimento de vanguarda e suas características, criando uma apresentação final que pode incluir releituras de obras, vídeos experimentais ou exposições. Esse tipo de metodologia promove o trabalho em equipe e a capacidade de pesquisa e criação colaborativa.

- **Análise de Manifestos Artísticos**

Trabalhar com textos originais, como o *Manifesto Futurista* de Marinetti, para que os alunos leiam e debatam os ideais defendidos pelos artistas das vanguardas. Esse método permite que eles conectem a produção artística ao contexto histórico e político da época.

2. A influência dessas vanguardas nas artes visuais e no cinema

Metodologias:

- **Exibição de Filmes Influenciados pelas Vanguardas**

Exibir filmes que exemplificam a influência das vanguardas europeias no cinema, como *O Cão Andaluz* de Luis Buñuel (Surrealismo) ou *Entr'acte* de René Clair (Dadaísmo). Após a exibição, promover debates sobre as técnicas cinematográficas usadas, como a montagem, colagem e fragmentação, conectando-as com as artes visuais.

- **Oficina de Produção de Curtas Experimentais**

Propor uma atividade prática onde os alunos criem seus próprios curtas-metragens experimentais, inspirados nas técnicas das vanguardas. Eles podem trabalhar em grupos, utilizando câmeras de celular e softwares de edição para explorar a montagem e o surrealismo. O produto final pode ser exibido em uma mostra escolar.

- **Estudo de Caso Comparativo entre Artes Visuais e Cinema**

Propor que os alunos comparem uma obra de arte visual (pintura, colagem) com um filme ou cena de cinema que tenha sido influenciado pelo mesmo movimento vanguardista. Isso pode ser feito em forma de debate ou apresentação, incentivando a capacidade de análise crítica e comparação.

- **Exploração de Ferramentas Digitais**

Incentivar os alunos a utilizar softwares de edição de imagens e vídeos, como *Canva* e *iMovie*, para criar trabalhos visuais e cinematográficos inspirados nas vanguardas. Isso promove o uso de tecnologias digitais no processo criativo e conecta as vanguardas com práticas contemporâneas.

3. Picasso e o cubismo: uma nova forma de ver o mundo

Metodologias:

- **Oficina de Releitura Cubista**

Organizar uma oficina prática onde os alunos criem releituras de obras de Picasso utilizando a técnica cubista de fragmentação. Disponibilizar diferentes materiais (tintas, recortes, colagens) para que eles possam experimentar a decomposição de formas e figuras. Essa prática estimula o aprendizado visual e manual, além de desenvolver a criatividade.

- **Aula Expositiva com Estudo de Caso sobre Picasso**

Apresentar a biografia de Picasso, contextualizando o surgimento do Cubismo, e analisar obras como *Guernica* e *Les Femmes d'Alger*. Estimular a análise dos múltiplos pontos de vista e da fragmentação das figuras nessas obras, destacando como o Cubismo revolucionou a arte.

- **Aprendizagem Colaborativa**

Propor atividades em grupo, onde os alunos desenvolvem um projeto cubista coletivo, como a criação de uma grande colagem ou mural. Eles devem dividir responsabilidades e trabalhar de forma colaborativa para alcançar o resultado final. Essa metodologia promove o trabalho em equipe e o planejamento conjunto.

- **Debate sobre a Revolução Cubista nas Artes**

Organizar um debate sobre como o Cubismo alterou a forma de ver e representar o mundo, rompendo com a perspectiva tradicional. Dividir a turma em grupos para que discutam o impacto do Cubismo na arte moderna e nas produções contemporâneas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

□ **BRASIL.** Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: MEC, 2018.

Documento oficial que estabelece as competências e habilidades para o ensino fundamental no Brasil, com diretrizes para o ensino de arte.

□ **ARNHEIM, Rudolf.** **Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora.** São Paulo: Pioneira, 2013.

Obra essencial para a compreensão das formas e das percepções visuais, com uma análise que pode ser aplicada às inovações das vanguardas europeias.

□ **GOMBRICH, Ernst.** **A História da Arte.** 16ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 2016.

Um dos livros mais respeitados no estudo da história da arte, abrange os principais movimentos artísticos, incluindo as vanguardas do início do século XX, como o Cubismo e o Surrealismo.

□ **CHIPP, Herschel B.** **Teorias da Arte Moderna.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

Este livro reúne os principais textos e manifestos dos movimentos de vanguarda, incluindo o Futurismo, Dadaísmo e Surrealismo, além de análises detalhadas sobre as transformações estéticas da modernidade.

□ **FREITAS, Marcos Hill.** **Introdução às Vanguardas Artísticas Europeias.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2011.

Uma introdução aos movimentos de vanguarda europeus, suas principais características, artistas e inovações, contextualizando o impacto nas artes visuais e no cinema.

□ **COTRIM, Cecília.** **História das Vanguardas Artísticas.** São Paulo: Editora Ática, 2009.

Uma obra didática que explica as principais vanguardas artísticas, como Cubismo, Futurismo, Dadaísmo e Surrealismo, destacando seus manifestos e propostas inovadoras.

□ **HARRISON, Charles; WOOD, Paul.** **Arte Moderna: Movimentos de Vanguarda.** São Paulo: Editora Martins Fontes, 2001.

Este livro aborda o desenvolvimento dos movimentos de vanguarda nas artes visuais, incluindo os contextos históricos e culturais que motivaram a criação do Cubismo, Surrealismo e outros movimentos.

□ **BRION, Marcel.** **Picasso.** São Paulo: Cosac Naify, 2010.

Uma análise aprofundada da obra de Pablo Picasso, com foco em seu papel na criação do Cubismo e na transformação da arte moderna.

□ **ROCHA, Luis Alberto.** **O Cinema e as Vanguardas Europeias.** São Paulo: Editora Senac, 2015.

Este livro explora a influência das vanguardas europeias no cinema, discutindo como movimentos como o Dadaísmo e o Surrealismo contribuíram para a linguagem cinematográfica experimental.

☐ **DAIX, Pierre. Picasso: Vida e Obra.** São Paulo: L&PM, 2009.

Uma biografia completa de Pablo Picasso, que analisa suas diferentes fases artísticas e a importância do Cubismo na sua carreira e na arte mundial.

☐ **PÉREZ, Adolfo Sánchez. História da Arte Moderna.** São Paulo: Editora Nova Fronteira, 2002.

Uma obra abrangente sobre a evolução da arte moderna, com destaque para os movimentos de vanguarda e seu impacto na cultura ocidental.

☐ **ROSENBLUM, Robert. Cubismo e a Tradição do Século XX.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.

Uma análise do Cubismo e de como ele influenciou outros movimentos artísticos do século XX, além de destacar as contribuições de Picasso e Braque.

Introdução à História da Arte

A História da Arte é uma jornada fascinante pela expressão humana ao longo dos tempos.

Exploraremos as diversas formas de arte, desde as pinturas rupestres até as obras contemporâneas, desvendando os contextos históricos e as influências que moldaram a criação artística.



Arte na Pré-história

A arte na Pré-história foi uma forma de expressão fundamental para os primeiros humanos. Através de pinturas, gravuras e esculturas, eles registravam suas crenças, rituais e o mundo ao seu redor.

Essa arte primitiva nos oferece um vislumbre fascinante da vida e cultura dos nossos ancestrais, revelando suas habilidades artísticas, crenças e interação com a natureza.



Períodos da Pré-história

1

Paleolítico

O período mais longo da história humana, abrangendo o desenvolvimento das primeiras ferramentas de pedra, a arte rupestre e a vida nômade.

3

Neolítico

Caracterizado pela Revolução Neolítica, com a agricultura como base da vida, sedentarismo e o surgimento de aldeias.

2

Mesolítico

Um período de transição marcado pelo desenvolvimento da agricultura, domesticação de animais e a formação de comunidades mais estáveis.

4

Idade dos Metais

Um período marcado pelo desenvolvimento de ferramentas e armas de metal, culminando em civilizações complexas com hierarquias sociais e cidades.

Arte Rupestre

Arte rupestre é a expressão artística mais antiga da humanidade. Abrange pinturas, gravuras e outras marcas feitas em paredes de cavernas e abrigos rochosos. As pinturas rupestres geralmente representam animais, caçadas e cenas da vida cotidiana dos nossos ancestrais. A arte rupestre fornece insights valiosos sobre a vida, a cultura e as crenças das primeiras civilizações humanas.



Pinturas e gravuras pré-históricas



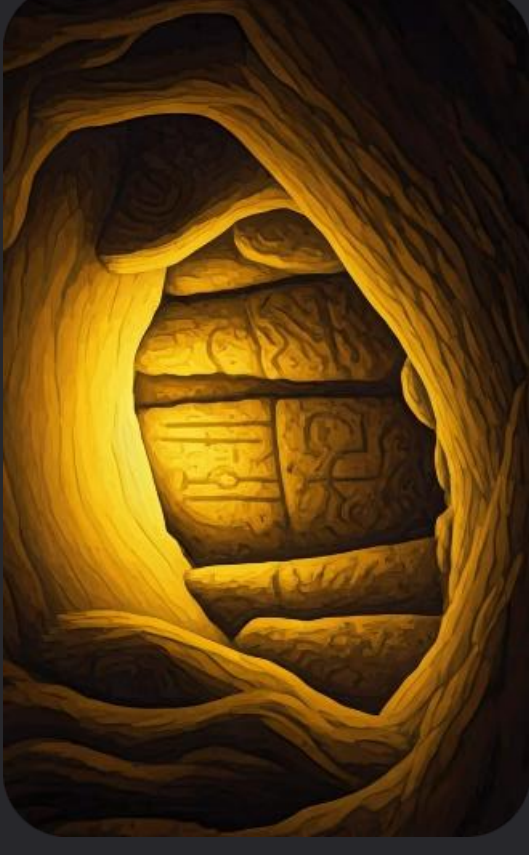
A Arte da Caça

As pinturas rupestres representavam animais como bisões, mamutes e cavalos, que eram importantes fontes de alimento para os grupos humanos da Pré-história.



Expressão e Rituais

As gravuras e pinturas pré-históricas não eram apenas registros de caça, mas também expressavam crenças e rituais religiosos.



Abstração e Simbolismo

Além de animais, as pinturas rupestres também apresentavam formas geométricas e abstratas, com significados ainda não totalmente desvendados pelos arqueólogos.

Principais sítios arqueológicos

Cueva de Altamira (Espanha)

Reconhecida por suas pinturas rupestres impressionantes, datadas do Paleolítico Superior, retratando bisões, cavalos e outros animais. A descoberta da caverna, no século XIX, revolucionou o estudo da arte pré-histórica.

Chauvet-Pont d'Arc (França)

A caverna, descoberta em 1994, revela pinturas rupestres datadas de 36.000 anos atrás. A arte de Chauvet é considerada uma das mais antigas e sofisticadas do mundo, com representações de animais, mãos e símbolos.

Lascaux (França)

Abriga pinturas rupestres de animais como bisões, cavalos, veados e auroques. O teto da caverna apresenta cenas grandiosas de animais, como o famoso "Touro Negro", que representa um exemplo clássico da arte rupestre.

Göbekli Tepe (Turquia)

Sítio arqueológico com estruturas monolíticas datadas do Neolítico, que representam os primeiros templos religiosos da humanidade. As estruturas, com pilares em forma de T e relevos de animais, são consideradas um marco na história da arte.



Técnicas e Materiais Utilizados



Técnicas

As técnicas mais comuns incluíam pintura, gravura e modelagem.



Pigmentos Naturais

Os pigmentos eram extraídos de minerais, plantas e terra.



Materiais

Pedras, ossos, madeira e argila eram usados na criação de arte.

Significado e simbolismo da arte pré-histórica

Interpretações e Significados

A arte pré-histórica, principalmente a arte rupestre, oferece um vislumbre fascinante do mundo simbólico dos nossos ancestrais. As pinturas e gravuras nas cavernas e abrigos rochosos eram mais do que simples decorações.

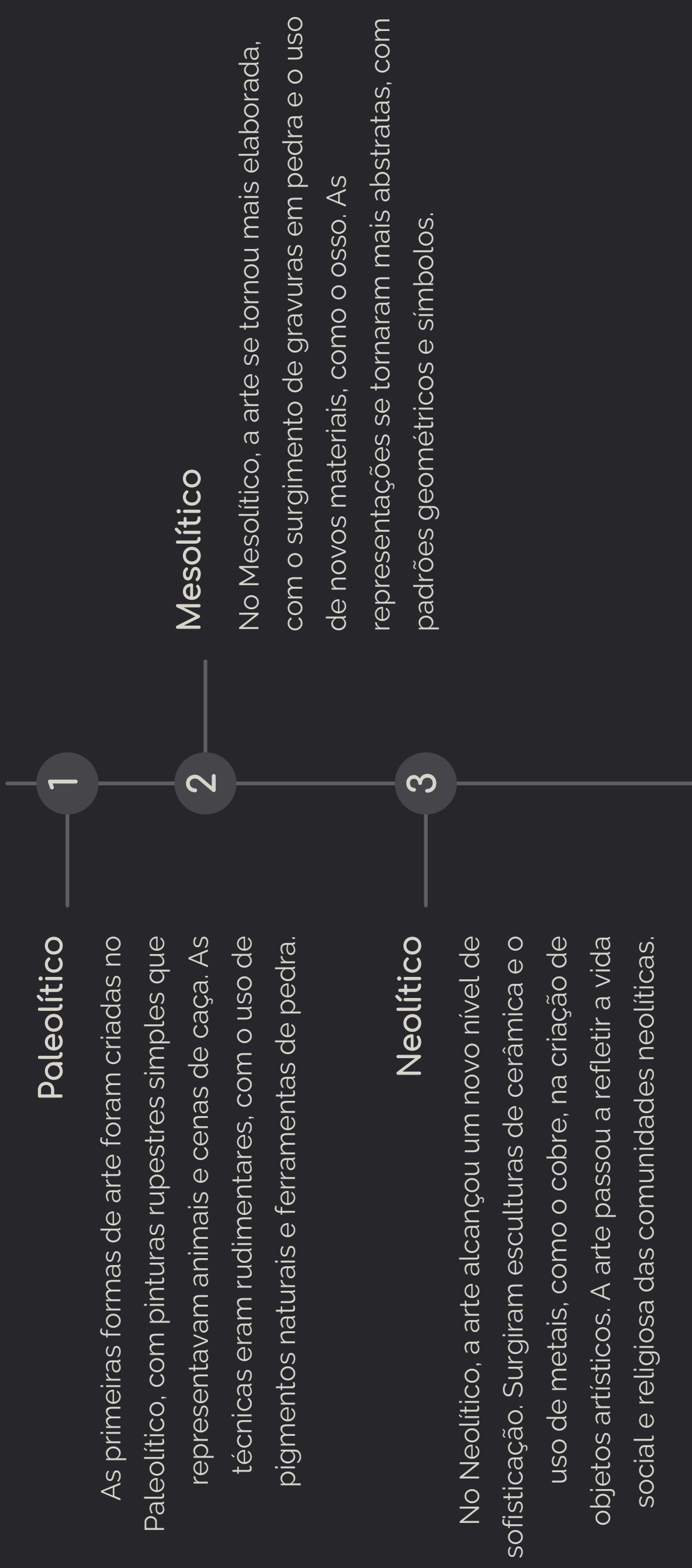
Elas carregavam significados profundos, relacionados a crenças, rituais, caça, fertilidade e outros aspectos da vida cotidiana.

Simbolismo e Representação

As figuras de animais, como bisões, cavalos, mamutes e veados, eram frequentemente representadas, sugerindo uma conexão profunda com a natureza e a vida selvagem.

As representações de figuras humanas, muitas vezes em poses ritualísticas ou com elementos simbólicos, indicam a presença de práticas espirituais e culturais complexas.

Evolução da arte ao longo da Pré-história



Influência da arte pré-histórica na arte contemporânea



Abstração

A arte pré-histórica, com suas formas geométricas e padrões abstratos, influenciou movimentos como o Cubismo e o Expressionismo abstrato.



Inspiração

Artistas contemporâneos frequentemente se inspiram nas pinturas rupestres, revisitando temas como a natureza, a vida animal e a espiritualidade.



Materialidade

Técnicas pré-históricas, como o uso de pigmentos naturais e a aplicação em superfícies rugosas, influenciam artistas que exploram texturas e materiais.



Contemporaneidade

A arte pré-histórica nos lembra da importância da expressão artística e da conexão com a natureza, aspectos que continuam relevantes na arte contemporânea.

Importância da preservação do patrimônio pré-histórico

Compreensão do Passado

A arte pré-histórica fornece um vislumbre inestimável da vida e cultura dos nossos ancestrais. Ela nos permite compreender suas crenças, rituais e modo de vida, fornecendo pistas sobre a evolução da humanidade.

Valor Científico

A arte pré-histórica possui um valor científico inegável, fornecendo dados para estudos antropológicos, arqueológicos e históricos, além de contribuir para o desenvolvimento de novas teorias sobre o passado.

Identidade Cultural

O patrimônio pré-histórico é uma parte essencial da identidade cultural de uma nação, conectando-a com suas raízes e tradição, e transmitindo a história e o legado para as gerações futuras.

Turismo Cultural

Sítios arqueológicos pré-históricos atraem turistas de todo o mundo, impulsionando o desenvolvimento econômico e cultural das regiões onde se localizam.

Conclusão: a relevância da arte pré-histórica

A arte pré-histórica oferece uma janela única para o passado, revelando a história e a cultura das primeiras civilizações. Através das pinturas rupestres, gravuras e esculturas, podemos vislumbrar as crenças, rituais e modo de vida de nossos ancestrais.

